2 CDs Joc full **Heroes of Might & Magic II - The Succession Wars**

LEVEL

www.level.ro • Games, Hardware & Lifestyle • Martie 2002

JOC FULL!!



Medal of Honor Allied Assault

Tensiunea războiului la cote maxime!

IGI2 - Covert Strike

Preview al unui FPS tactic de excepție

Gothic

Genul RPG aspiră la excelență



Eroi și lupte epice, aventură și magie în cel mai bun TBS clasic. LEVEL ONLY!

IL2 STURMOVIK

CÂȘTIGĂ 4 PREMII TARI!

~~115.000 lei~~
98.000 lei

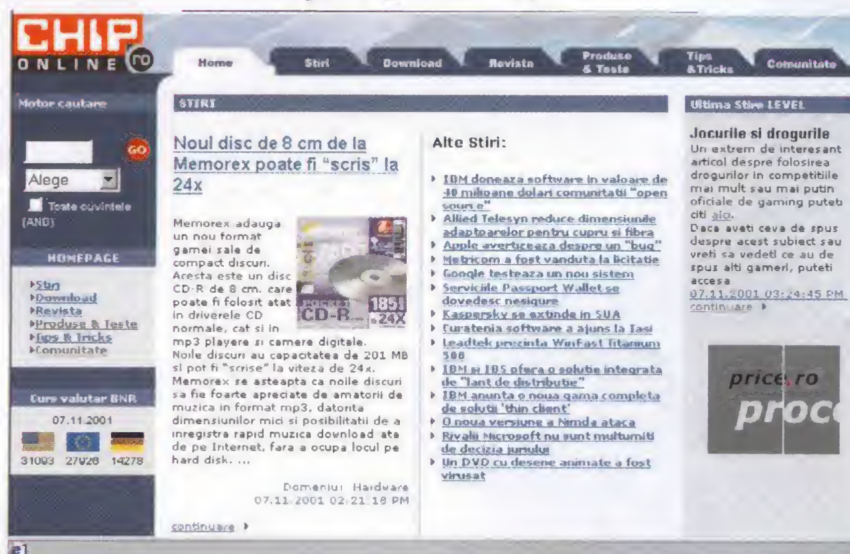
DEMOS DISCIPLES II: DARK PROPHECY * MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT * MOTORACER 3 * NOLIMITS COASTER * WORMS BLAST
FILME HAEGEMONIA * HITMAN 2 * JEDI KNIGHT 2 * SEA DOGS 2 **IMAGINI** IGI 2 * MIGHT AND MAGIC IX * DIVINE DIVINITY
PATCH HOMM II 1.3 * GOTHIC 1.08 * SOUL REAVER 2 1.02 **UTILITARE** ACDSEE 4.0 * MIRC 6.01 * WIN COMMANDER 4.54 * WINRAR 2.90

T.P.
POSTA ROMANA
Nr. 103/DO/009/2002
Valabil -2002-
INFADRES COMBINAT

www.CHIP.ro

design atractiv

navigare facilă



site-ul tău de legătură cu lumea tehnologiei informațiilor şi comunicațiilor

www.CHIP.ro

România – play de dor

Ideea de a cumpăra jocuri produse legal trebuie să ne intre o dată și-o dată în cap (așa cum, ce-i drept, trebuie să ne intre și banii în buzunar).

Feburarie pare o lună moartă... Sărbătorile sunt de domeniul trecutului, lansările furibunde s-au calmat și totul pare să se fi scufundat în cea mai adâncă inactivitate. Din când în când un joc își face, timid, apariția și cam atât. Totuși, mai puțin vizibil, lucrurile se mișcă și pentru industria jocurilor. În primul rând, nu trebuie să uităm de lansarea lui GeForce 4 (alți bani, altă distracție), de combinația ATI-Hercules, ale cărei rezultate vor fi, probabil, mai mult decât surprinzătoare, de avântul pe care l-a luat Activision în ultimele luni și, nu în ultimul rând, de situația din România. Se poate observa cum tot mai multe magazine de tip cash&carry apar în toată țara. Nu demult discutam cu un distribuitor de jocuri din Europa centrală despre posibilitățile enorme pe care le deschide asemenea magazine pentru a oferi cele mai noi jocuri la prețuri acceptabile. Cu alte cuvinte, magazine de acest fel permit accesul milioanelor de oameni la piața jocurilor. Pentru moment, cele mai multe standuri dedicate jocurilor pentru PC sau console seamănă cu unul, cel mult două rafturi de bibliotecă și nici acelea prea aglomerate. Țin minte cum, în Londra, în gara Paddington, am intrat într-un magazin foarte modest, dar în care se îngrămădeau pe zece rafturi toate jocurile de PC și PS2 apărute atunci. Repet, asta era într-un magazin, în gară. Pornind de aici, e foarte ușor să deduci cum merge de fapt industria jocurilor pe meleaguri apusene. La noi însă, ideea de a te duce în piață pentru un joc e atât de bine înfiptă în mințile oamenilor, încât orice încercare de a porni o afacere legală de distribuție pare o ciudățenie. Totuși, avem și noi distribuitorii noștri: Best, Monosit, Ubi Soft și, trebuie să recunoaștem, nu ar fi deloc rău dacă lista s-ar extinde.

Ideea de a cumpăra jocuri produse legal trebuie să ne intre o dată și-o dată în cap (așa cum, ce-i drept, trebuie să ne intre și banii în buzunar). Dacă refuzăm să luăm poziție în fața pirateriei, vom ajunge până la urmă la știri pe CNN, cum s-a întâmplat și în China sau în Hong Kong. Îmi aduc aminte un reportaj, filmat cu o cameră ascunsă într-o geantă, despre un adevărat super market cu mai multe etaje din Hong Kong unde se vând exclusiv jocuri și software pirat (la prețuri absolut derizorii), dar nu în carcase second-hand cu label tipărit alb-negru la imprimanta „micului afacerist", ci frumos, în cutie, cu manual tradus în chineză etc.

Oare concluzia este „Fericiți cei din Hong Kong, căci ei trăiesc în paradisul utilizatorului de PC?" Da, în condițiile în care intri în „magazin" în timp ce băieți tunși scurt te scrutează nu foate amabil cu automatele în mâini și chiar te percheziționează.

În fond, depinde și de noi dacă vom ajunge în asemenea postură, ca țară. Până la o eventuală „resurecție", să nu ne mire dacă aproape toate firmele mari de jocuri plasează România pe lista vânzărilor legale undeva între Uganda și Trinidad & Tobago.

Mike



DEMO

Disciples II - Dark Prophecy
Medal of Honor - Allied Assault
MotoRacer 3
NoLimits Coaster
Ricochet
Worms Blast

EXTRA

Drivere
Detonator 23.11

MODs
Poke646 1.0
Hărți pentru Heroes of Might and Magic II - The Succession Wars

Patch
Gothic 1.08
Heroes of Might and Magic II 1.3
Shadow Force - Razor Unit 1.1
Soul Reaver 2 1.02

Screensavers
Fire Magic!
2000th FireStorm (Millenium Edition)
SeaStorm 3D

Wallpapers
Disciples II - Dark Prophecy
The Elder Scrolls III - Morrowind
Poke646

MEDIA

Filme
Haegemonia
Hitman 2 - Silent Assassin
Jedi Knight 2 - Jedi Outcast
Sea Dogs 2

Imagini
Divine Divinity
IGI 2 - Covert Strike
Might and Magic IX

UTILITARE

ACDSee 4.0
BitDefender
IfranView 3.61
Micro DVD 1.2
mIRC 6.01
OpenDivX 4.12
QuickTime 5
WinAmp 2.78
Windows Commander 4.54
WinRar 2.90

NOTĂ

Interfața CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me cât și sub Windows NT/2000/XP. Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kasperky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

CUPRINS MARTIE 2002

Mortal Kombat: Deadly Alliance - Midway Games



Seria Mortal Kombat se pregătește pentru o relansare cu MK: Deadly Alliance pentru Xbox, Nintendo GameCube și GameBoy Advance, deși nici o versiune pentru PC nu este exclusă. Jocul va folosi un engine grafic cu totul nou, care promite să îi mulțumească atât pe fanii mai vechi ai seriei, cât și pe iubitorii de jocuri de ultimă generație. În cea mai bună tradiție MK, Mortal Kombat: Deadly Alliance va oferi jucătorilor luptă corp la corp și arme speciale, mișcări secrete, combo-uri și fatalities noi. Mortal Kombat a produs, de la prima apariție în 1992, venituri ce depășesc 1,5 miliarde USD, prin jocuri, filme, muzică, jucării și alte produse. Jocurile Mortal Kombat s-au vândut în mai mult de 19 milioane de exemplare, ceea ce face ca seria MK să intre în topul celor mai bine vândute jocuri din istorie. Toate personajele arhicunoscute (Liu Kang, Sonya, Raiden, Sub-Zero etc.) vor fi prezente, alături de multe altele create special pentru Mortal Kombat: Deadly Alliance.

Lansare GeForce4...

În mod clar, cel mai important eveniment al acestei luni este lansarea mult așteptatului chipset grafic GeForce4. Acesta vine cu noi „sortimente": GeForce4 Ti 4600 și 4400, GeForce4 MX 460, 440 și 420, la care se mai adaugă și GeForce4 440 Go și 420 Go pentru segmentul de mobile (laptop-uri). Conform spuselor celor de la NVIDIA, GeForce4 Ti este capabil de a randa și genera geometrii foarte complexe și animație. Cu ajutorul engine-ului nfiniteFX au fost dezvoltate tehnicile de antialiasing și nView multidisplay. GeForce 4 Ti oferă utilizatorilor o tehnologie radicală, cu rolul de a crea spații și efecte vizuale dintre cele mai veridice, atingând uneori calitate fotografică. Bineînțeles, segmentul de piață interesat de o asemenea placă este compus în special din gameri.



Icewind Dale II - Black Isle Studios

Divizia RPG a corporației Interplay Entertainment, Black Isle Studios (seria Fallout, Planescape: Tournament), a anunțat că în prezent lucrează la un sequel al faimosului Icewind Dale, sequel ce urmează a fi distribuit în America de Nord de Vivendi Universal Games, începând cu data de 28 mai 2002. Icewind Dale II oferă fanilor genului o nouă experiență de „dungeon crawl" clasic, creată pe baza licenței Dungeons & Dragons, obținută de la Wizards of the Coast. Seria Icewind Dale are la bază seria de cărți a autorului R.A. Salvatore (New York Times). IDII va oferi jucătorilor monștri, vrăji și noi teritorii neexplorate, toate plasate în Forgotten Realms. Printre cele 50 de vrăji noi oferite de IDII se numără Executioner's Eyes și Aegis, ceea ce ridică numărul vrăjilor din seria Icewind Dale la peste 300. Acțiunea din IDII se petrece la o generație după evenimentele din Icewind Dale, când o nouă amenințare se abate dinspre Nord. Jucătorul se află pentru început în postura de apărător al Targosului și, de aici, evenimentele se precipită pe măsură ce Icewind Dale este din nou cuprinsă de război. Icewind Dale II folosește BioWare Infinity Engine, dar modificat substanțial.

flash flash flash

Beta-test Warcraft III

După cum probabil știți, în urmă cu ceva timp s-au făcut selecțiile pentru beta-testeri la Warcraft III, dar, din păcate, acestea au fost doar pentru Statele Unite. Din cei 100 000 de înscriși au fost selectați aleator 5000 de norocoși. Aceștia vor avea posibilitatea să joace Warcraft III doar pe serverele Battle.net, doarece versiunea beta nu conține modul singleplayer, multiplayer LAN, editorul de campanii, filmele și facilitățile de salvare. Scopul declarat al beta-test-ului este acela de testare a funcționalității în modul Massive Multiplayer.

Hidden&Dangerous Deluxe

Lonely Cat Games a anunțat că este pe cale de a da undă verde lui Hidden& Dangerous Deluxe, deoarece procesul de definitivare se apropie de sfârșit.

Această versiune este adaptată pentru a rula atât sub Windows 2000 cât și XP, folosind din plin noile avantaje oferite de DirectX 8.1. De asemenea, jocul are engine-ul 3D optimizat pentru a rula și profita de facilitățile 3D ale plăcilor video de ultimă generație. Nu a fost oferită publicității o dată sigură de lansare.

Lansare Day of Defeat 2.0

Mult așteptatul update al lui Day of Defeat a fost în fine lansat și aduce o serie de noutăți la capitolele modele, arme, hărți, precum și pentru coloana sonoră.

Cei 187 de mega de download au fost întâi lansați pentru varianta de Linux și mai târziu pentru platforma Win32. Nu se știe exact cum va fi primit acest update, mai ales din cauza lansărilor de curând ale lui Medal of Honor și Return to Castle Wolfenstein. Update-ul se poate găsi la adresa www.dayofdefeatmod.com.



TOCA Race Driver - Codemasters

Seria simulatoarelor auto produse de Codemasters ce aparțin categoriei TOCA a înregistrat un succes notabil pe parcursul timpului. Acum se află pe linia de producție TOCA Race Driver, care urmează a fi lansat pe Xbox, PS2 și, desigur, PC. Jocul va conține 42 de mașini, 38 de trasee internaționale și 13 campionate (printre care British Touring Car Championship - Mare Britanie, DTM Championship - Germania și AVESCO V8 Supercar Shell Championship - Australia), toate fidele realității. TOCA Race Driver devine astfel jocul cu cele mai multe trasee creat vreodată, după cum este și unul din cele mai costisitoare titluri aparținând genului simulatoarelor auto sportive, deoarece costurile de producție sunt estimate la nu mai puțin de 3 milioane de lire sterline (aprox. 4,3 milioane USD), iar echipa de producție are în componență 45 de membri. Engine-ul va permite avarierea și chiar distrugerea mașinilor în modul poate cel mai veridic întâlnit până acum la un simulator auto.

Final Fantasy X International - Square Electronic Arts

Odată cu lansarea lui Final Fantasy X International în Japonia pe 31 ianuarie 2002, seria Final Fantasy, a cărei importanță a căpătat amploare în 1997 cu Final Fantasy VII, primul joc al seriei convertit pentru PC, a atins 38 de milioane de jocuri vândute, un adevărat record și o victorie completă a celor de la Square Electronic Arts. Final Fantasy X a fost lansat în America de Nord pe 18 decembrie 2001 și în Japonia pe 19 iulie 2001, unde, în primele patru zile de la lansare, s-au vândut 90% din cele 2,14 milioane de unități livrate. Versiunea de FF X International conține voice-over-uri în engleză și îmbunătățiri față de prima versiune, printre care se numără un nou Sphere Board, noi bătălii cu boss-i și mici perfecționări ale gameplay-ului. Grafica jocului și secvențele cinematice au permis producătorilor să utilizeze puterea oferită de PS2 la maxim. Noul engine permite ca luptele să aibă loc în locațiile explorate, fără nici o tranziție între moduri, ceea ce nu era posibil până acum.





Postal 2 - Running With Scissors

Producător cu sediul în Arizona, Running With Scissors, a anunțat Postal 2, urmarea binecunoscutului, dar controversatului action game din 1997. Dacă la acea vreme Postal oferea o perspectivă izometrică, noul joc va folosi engine-ul Unreal Warfare (Epic) și va fi jucat la persoana I. Îmbunătățirile față de primul Postal vor fi, evident, numeroase, și vor include un storyline mai bine dezvoltat, grafică mult mai bună, un mod de joc în multi-player și suport pentru MOD-urile create de utilizatori. Jucătorii vor avea rolul unui tip care încalcă orice normă morală sau socială în timp ce merge în oraș să își cumpere lapte. Jocul va fi extrem de violent și nu este recomandat copiilor. Pentru moment, nu este cunoscut numele nici unui posibil distribuitor pentru Postal 2, după cum nu este cunoscută nici data lansării. Informații suplimentare pot fi obținute la site-ul oficial deschis de Running With Scissors: gopostal.com

flash

Cel mai bine vândut joc

Topul vânzărilor din ultima vreme îl are ca fruntaș pe Medal of Honor, iar în rest arată cam așa:

1. Medal of Honor: Allied Assault - Electronic Arts
2. Harry Potter & The Sorcerer's Stone - Electronic Arts
3. The Sims: Hot Date Expansion - Electronic Arts
4. The Sims - Electronic Arts
5. Return To Castle Wolfenstein - Activision
6. Roller Coaster Tycoon - Infogrames Entertainment
7. Zoo Tycoon - Microsoft
8. Civilization 3 - Infogrames Entertainment
9. Backyard Basketball - Infogrames Entertainment

StarCraft 2

După o perioadă de lungi speculații, Blizzard a anuțat în fine că Starcraft 2 se află pe lista jocurilor la care se va lucra într-un viitor nu foarte îndepărtat. Data când acest joc va intra în linia de producție nu se cunoaște cu exactitate, deoarece pe moment distribuitorii sunt ocupați cu pregătirile pentru lansarea lui Warcraft III. Sperăm că acest lucru se va întâmpla cât mai curând.

flash

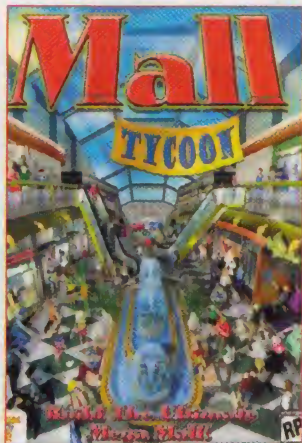
Afacerile prosperă

Se pare că lumea jocurilor capătă pe an ce trece o extindere din ce în ce mai mare. Acest lucru este în primul rând evidențiat de ultimele cifre furnizate de către economiști în legătură cu profiturile realizate în industria jocurilor în ultimul an.

Astfel se observă o creștere cu peste 43% a nivelului profiturilor, în cazul particular al SUA de la 6.6 miliarde USD în 2000 la 9,4 miliarde USD în 2001. Motivul principal al acestei creșteri se bănuiește că ar fi legat de lansările de anul trecut ale celor trei platforme: Xbox, GameCube și Game Boy Advance.

Mall Tycoon - Take Two Interactive

Unul dintre simulatoarele de tip tycoon îndelung așteptate de către pasionații de strategie economică a fost și Mall Tycoon. Spun „a fost" pentru că, datorită lui Take Two Interactive și Holistic Design, tocmai a fost lansat pe piață. Așa că este timpul să vă orientați spre a construi și administra tipul de magazin pe care vi l-ați dorit din totdeauna, plecând de la banalul chioșc de ziare până la adevărate supermarket-uri. Jocul oferă 15 scenarii fixe, iar numărul de produse care vor fi comercializate se apropie de 60. Veți putea aplica tot felul de strategii de piață organizând promoții sezoniere de Crăciun, Paște, Haloween, prezentări de modă, concerte rock și altele, cam de 20 de ori pe an. Dar nu uitați, orice magazin are nevoie de protecție, așa că trebuie să angajați agenți de securitate. Cu timpul aceștia devin upgrade-abili la roboți de securitate, ceea ce vă va furniza soldatul perfect, fără sentimente sau conștiință. Evident, dacă fondurile vă permit, veți putea echipa o trupă de cercetători care să studieze noi produse cu care să spargeți piața, spre disperarea celorlalți prăvăliași. Grafica este 3D, cu diferite niveluri de zoom, rotație de cameră la peste 360 grade etc.





Tropico: Paradise Islands - Gathering of Developers

„Celebrul simulator de paradis tropical, Tropico, are acum un expansion pack care vine cu o serie de modificări și adăugiri pentru a satisface poftele tuturor acelora care au stat cu paharul de marguerita și mouse-ul în mână atâta vreme. Spun asta pentru că tocmai a fost lansat și îl puteți cumpăra dacă doriți sau puteți. Noutățile cu care acest add-on vine sunt legate de majoritatea sferelor de activitate din cadrul insulei, inclusiv cel politic. Astfel, veți dispune de peste o duzină de clădiri noi, printre care se află și Casa Memorială El Presidente, Fort Colonial și un magazin Duty Shop. De asemenea, nu vor lipsi nici noile personaje, în special turiști de genul „Eco-Tourist" și „Spring Break Tourist", fiecare cu pretențiile lui. Astfel, pentru a atrage și a satisface cât mai mulți eco-turiști veți putea construi ceva de genul „World Geographic Special". Nici El Presidente nu a fost uitat, căci a primit noi prerogative care îl fac mai puternic decât legea, lucru ce a dus, inevitabil, la crearea unei instituții mai puternice pentru asigurarea securității personale. A mai fost adăugată încă aproximativ o oră de muzică aparținând aceluiași compozitor, Daniel Indart, care a primit premiul Game Spot pentru cea mai bună coloană sonoră pentru un joc (Tropico) - ediția 2001.

Men in Black 2: Alien Escape-Infogrames

Debutul celui de-a al doilea film din seria cu același nume va fi probabil umbrit de lansarea senzațională a variantei pentru PS2 a jocului cu același nume. Cei doi oameni în „lipsa stimulării vizuale" vor avea o nouă sarcină de dus la capăt, dificultatea ei constând în faptul că trebuie rezolvată mult sub nouă luni. Probabil că nici vouă nu vi pare absurd să găsești o închisoare de extratereștri undeva pe fundul oceanului, așa că ce mai contează dacă asta este povestea sau nu? Cert este faptul că veți fi înarmați până-n dinți cu Jay Atletic-rapid-vorbitor, Kay Flesh-cât-arme-știe-tot și toate armele din originalul film umoristic, adică pistolul J2, Pulsar Blaster și Arquillan Arm Canon, pe lângă adiționalul Neuralyser. Să nu vă faceți probleme, pentru că celebrii ha ha ha Manitoba, băutori de cafea și fumători de Marlboro nu vor lipsi, deoarece jocul trebuie să se și vândă. Jocul va fi împărțit în cinci episoade împărțite la rândul lor în niveluri... și atât. Infogrames a anunțat aselenizarea jocului pe piață în perioada dintre primăvară și toamnă.



flash flash flash

Multe zerouri pentru NVIDIA

NVIDIA a ajuns până în acest moment la surprinzătoarea sumă de 100 de milioane de chipset-uri video vândute. În acest „jubileu" sunt incluse și cele de generație mai „veche" și anume categoria procesoarelor grafice NV1, Riva128/ZX și TNT2, dar și cele mai proaspetele GeForce, GeForce2/MX și GeForce3.

Aceste cifre sunt oferite de către staff-ul NVIDIA. În acest moment toată lumea este cu ochii pe ATI, în așteptarea unei „voci oficiale" și din partea acestora în legătură cu vânzările de chipset-uri.

Nintendo îl adoptă pe Sonic

Președintele Nintendo of America, Tatsumi Kimishima și Mario, binecunoscutul personaj Nintendo, l-au primit cu brațele deschise pe Sonic the Hedgehog la sediul Nintendo din Redmond, Washington. Pe 11 și 12 februarie, Sonic (Sega) și-a făcut pentru prima dată apariția pe Nintendo GameCube și Game Boy Advance. Jocurile Sonic sunt, de altfel, primele din Statele Unite care folosesc avantajele oferite de noul cablu care poate conecta un Nintendo GameCube cu un Nintendo Game Boy Advance, permițând jucătorilor să transfere date între cele două sisteme.

Lynda Carter „joacă" în Morrowind

Bethesda Softworks a anunțat că actrița Lynda Carter, binecunoscută fanilor din serialul de televiziune Wonder Woman, a acceptat să lucreze la voice-over-urile din viitorul RPG The Elder Scrolls III: Morrowind. Carter a semnat un contract prin care se obligă să „dea glas" personajelor feminine ale rasei Nords, una din cele care populează jocul. Morrowind este programat pentru lansare în această primăvară și este un RPG dedicat exclusiv jocului în singleplayer, cu o grafică absolut impresionantă și cu o suprafață a lumii virtuale ce rivalizează cu aria unei țări de mărime medie.

Serious Sam: Second Encounter - Gathering of Developers

Mult așteptatul sequel al lui Serious Sam a fost lansat, aducând cu el o continuare a poveștii și o serie de îmbunătățiri care vor face deliciul majorității celor care au gustat prima



parte. După ce, plin de succes, a reușit să învingă ciudatele armate din Egipt ale lui Mental și a plecat cu barca spațială, Serious Sam se trezește brusc pe undeva prin America de sud, unde trebuie să lupte din nou cu aceleași forțe și încă vreo câteva noi și, cumva, să găsească o cale prin care să-l distrugă pe însuși Mentalul Șef. Cea mai importantă adăugire, după spusele producătorilor, este modul multiplayer, în care veți putea să luptați cooperativ pentru a distruge milioane de creaturi și altele. În rest se pot enumera vreo șapte creaturi noi, 20 de hărți de multiplayer, 12 niveluri de singleplayer și 15 de multiplayer deathmatch sau scorematch, trei arme noi - Flametower, Sniper Rifle și Chainsaw și patru „puteri": Serious Speed, Serious Damage, Invulnerability și Invisibility. Vă doresc un sejur plăcut în America de Sud.

Command & Conquer Renegade - Westwood

Nu, nu, nu s-a lansat încă, așa că va trebui să mai aveți un pic de răbdare pe care o puteți întreține cu noul demo multiplayer care a fost lansat de către Westwood Studios. Din păcate, s-a lansat un pic mai târziu de cât trebuia și nu am avut posibiliatea să-l includem pe CD-ul LEVEL de luna aceasta. Demo-ul conține o hartă de multiplayer pe care veți profita de toate cele 28 de personaje, 23 de arme și 11 vehicule prezente în versiunea originală, ce va apărea în curând. După cum știți, Command & Conquer Renegade va fi un first person shooter situat într-o lume SF a viitorului, unde veți intra în pielea lui Havoc, zis și Comando. În acest rol va trebui să vă folosiți abilitățile de trăgător, antrenate în multe alte FPS-uri, pentru a controla un sniper rifle, un pistol și restul de 21 de arme disponibile, pentru a duce la capăt o serie de misiuni care mai de care mai interesante. Dacă veți dori să vă jucați în echipă, modul multiplayer vă oferă și această alternativă. Jocul va fi lansat cel mai probabil odată cu apariția acestui număr al revistei LEVEL.



flash

Alianță între Infineo și AMD

Construcția de cipuri cu dimensiuni din ce în ce mai reduse face ca acest nou parteneriat, cunoscut și sub denumirea de „Advanced Mask-house", semnat între cele două companii să aibă o altă rezonanță în industria semiconductorilor. Efectiv, acest acord între AMD și Infineon constă în dezvoltarea de noi tehnologii de care să beneficieze ambele părți.

Astfel, pentru AMD se dorește fabricarea de noi procesoare sau diferite tipuri de memorie flash, iar pentru Infineon, producerea de cipuri de memorie.

Virtual Kasparov

Titus Games a anunțat că în martie va lansa un nou joc de șah - Virtual Kasparov, dedicat consolei Game Boy Advance. Jucătorii vor avea de... jucat șah împotriva a 31 de personaje din întreaga lume, fiecare cu personalitate și strategii proprii. Pe măsură ce aceștia sunt învinși, jocul va permite desfășurarea meciurilor cu mari maeștri internaționali (boss).

În final va avea loc marele meci cu Garry Kasparov însuși. Este vorba, deci, despre un joc în care muniția cea mai puternică este mintea și spiritul de șahist.

Prima serie de procesoare Hammer

Compania AMD își onorează cu succes promisiunea în ceea ce privește lansarea pe piață a microprocesoarelor din noua familie Hammer. Aceste procesoare sunt realizate în tehnologie de 0,13 microni cu un northbridge pe 64 de biți, iar la data apariției acestei știri, ele deja se află pe linia de fabricație. Procesoarele Clawhammer vor fi distribuite partenerilor OEM ai companiei AMD începând cu



sfârșitul acestui trimestru. În acest sens, AMD anunță de asemenea că va începe producția de serie, iar la sfârșitul trimestrului viitor numărul de procesoare construite în procesul de 0,13 microni va fi egal cu numărul de procesoare construite in tehnologie de 0,18 microni. Odată cu acest anunț, AMD a spart din nou planurile companiei Intel. Unul dintre cele mai mari atuuri pe care le are acest procesor este prețul în raport cu perfomanța acestuia.

Paparazzi - Philos Labs

Odată cu anumite evenimente care au dus la mari tragedii, atenția publică a fost deosebit de sensibilizată în raport cu acea categorie de jurnaliști care sunt gata să facă orice pentru a informa: paparazzi. Având în vedere că orice modă, indiferent de unde pleacă, are tendința de a se extinde în toate domeniile de activitate, ideea de a face un joc pe marginea celor spuse înainte nu s-a lasat prea mult așteptată. În concluzie, Philos Labs, aceiași care lucrează la Escape from Alcatraz și Imperium Galactica III, a anunțat că se lucrează la un adventure în care jucătorii vor avea rolul unui paparazzi. Comportamentul vostru va trebui să se adapteze cât se poate de bine meseriei pe care o simulați și, dacă se poate, ar fi bine să încercați să faceți fotografii cât



mai compromițătoare. Cu cât sunt mai „valoroase", cu atât aceste fotografii vă vor aduce mai multe avantaje, de la succes până la buzunare burdușite cu „sensul vieții". Câștigurile obținute vor putea fi folosite în scopul achiziționării unui echipament cât mai performant, de la super-aparate foto la sicrie nou nouțe (asta apropo de dușmanii pe care o să vi-i faceți). Din păcate, lansarea va fi pe la începutul anului 2003.

Amânare a noilor chipset-uri Intel

Chipset-ul i845G reprezintă prima generație de cipuri cu grafică încorporată Intel. El se adresează în mod expres procesoarelor Pentium 4. Performanțele componentei grafice sunt, în principiu, comparabile cu cele ale unui cip GeForce2 MX 400, acest lucru oferindu-i lui Intel un avantaj față de de VIA, care folosește în continuare nucleul S3 Savage 4. Lansarea chipset-ului a fost inițial programată pentru luna aprilie, concomitent cu i845E, acesta fiind primul chipset cu suport pentru magistrala de 533 MHz. Ele vor fi implementate și vor fi folsite pentru viitoarele apariții ale procesoarelor Pentium 4. Amânarea lansării noilor chipset-uri este pe o perioadă nedeterminată.



flash flash flash

ATI adaugă memorie

ATI lansează două noi modele de plăci grafice numite Radeon 8500 și Radeon 8500LE. Noutatea absolută o reprezintă cantitatea de memorie ce se găsește pe acestea. Ambele modele de plăci grafice au inclusă 128 MB DDR memorie video.

Această schimbare se cere a fi un răspuns la noile plăci GeForce4 de le NVIDIA, care au inclusă o asemenea cantitate de memorie. În cazul jocurilor din această perioadă, un surplus de memorie nu va face ca performanța acestora să crească simțitor.

Jocurile pe GeForce4

NVIDIA, cel mai cunoscut producător de chipset-uri grafice al momentului, a anunțat titlurile jocurilor care vor oferi suport pentru noul GPU GeForce4, lansat de curând în variante atât pentru PC, cât și pentru laptop.

Printre jocurile amintite se numără 4x4 EVO 2 (Gathering of Developers), City of Heroes (Cryptic Studios), Comanche 4 (Novalogic), Master Rallye (Microids), Medal of Honor: Allied Assault (EA), The Elder Scrolls III: Morrowind (Bethesda) și Tiger Woods PGA Tour 2002 (EA Sports).

Commandos 2 pentru Xbox

Eidos Interactive a anunțat că faimosul Commandos 2: Men of Courage, varianta pentru Xbox, se află în lucru la Pyro Studios. Această variantă pentru Xbox va avea un sistem de control complet diferit. Pyro a renunțat la sistemul „point&click" specific variantei pentru PC și l-a înlocuit cu o variantă care permite jucătorului să aibă control direct asupra personajelor. Un rezultat imediat este accelerarea gameplay-ului, ceea ce înseamnă că această versiune de C2 promite să fie mai dinamică decât cea de PC.

I.G.I-2 COVERT STRIKE

Codemasters reintră pe scena FPS cu un sequel de renume



Hello Romania. Cum o mai duceți? Ce mai fac mult iubiții conducători? De Priboi s-a mai auzit ceva? Dacă nu, atunci vă voi da eu câteva detalii.

Din câte știți, Project IGI a fost unul din jocurile foarte bune și în același timp cam pline de inepții lansate în ultimii ani. A fost (și este) o combinație reușită de acțiune, suspans și violență moderată, totul combinat într-un FPS de toată frumusețea. Dat fiind succesul remarcabil pe care l-a înregistrat, Codemasters (care la rându-i s-a lovit de pragul succesului cu Severance: Blade of Darkness și Operation Flashpoint) s-a gândit că poate nu ar strica să pună lăbuțele pe o bucățică de carne proaspăt împușcată și să obțină drepturile de publicare a lui IGI 2: Covert Strike. Producătorii au rămas aceiași: Innerloop Studios AS, din Oslo (cei care, pe vremuri, au produs și un superb simulator aviatic: JSF – Joint Strike Fighter).

Replay

Povestea din IGI 2 revine (iarăși, din nou, încă o dată, se-nțelege) și plasează acțiunea noului joc la doar câteva luni după evenimentele din Project IGI. Personajele principale (David Jones, Anya și Priboi) au fost păstrate (mai puțin Ekk, din motive de deces), dar s-a schimbat decorul și, desigur, linia narativă. Dacă în primul IGI David Jones s-a perindat exclusiv prin Rusia, în IGI 2: Covert Strike el revine în forță în Rusia, dar face liniște cu Dragunov-ul și pe alte meleaguri, prin Libia, prin China... De fapt, vor fi trei campanii, ale căror misiuni îl vor pune pe David Jones în postura de a se infiltra în baze aeriene, porturi și instalații guvernamentale secrete. Fiecare misiune dezvoltă firul epic și, între episoade, producătorii au plasat scene animate, probabil pre-renderizate.

Una din marile probleme ale lui Project IGI a fost AI-ul, care nu de puține ori dădea semne de imbecilitate accentuată. Acum însă, pumnul bate cu mândrie în piept de producător pentru că AI-ul a renăscut (urale, ovații, fani leșinați scoși pe targă etc.) Noul sistem de inteligență artificială permite inamicilor să lucreze împreună (într-o echipă bine sudată... cu oxigen), să folosească tactici de luptă și, mai im-



David Jones. În spate, vehiculul de infiltrare.



Un apus muzical: cântă Jones la mitralieră

portant, sisteme electronice de securitate pentru a-l prinde la colț pe infiltratul american.

A doua mare problemă a lui Project IGI a fost imposibilitatea de a salva. Aceia dintre noi care au jucat (și terminat) Project IGI nici că pot să-și dorească altceva mai mult de la IGI 2: Covert Strike decât un sistem de salvare. Eu unul am mari probleme în ceea ce privește dozele exagerate de frustrare pe care mi le-a servit jocul norvegian. Am fost nevoit să reiau majoritatea misiunilor și, practic, să le învăț pe de rost, pentru a evita moartea sigură care avea prostul obicei să se materializeze sub formă de surprize-surprize - camioane apărute din senin, elicoptere, tancuri ascunse etc. Și, în ceea ce mă și, probabil, vă privește, a învăța un joc pe de rost nu e chiar cea mai plăcută ocupație. Revenind la sistemul de salvare din IGI 2: Covert Strike, producătorii afirmă că va exista cu siguranță așa ceva, dar că totuși l-au făcut mai special (cu alte cuvinte, putem să uităm de quicksave-quickload sau de ESC - Main Menu - Save Game). De fapt, ideea nu e foarte rea și, în plus, se potrivește perfect cu nota de realism a jocului. Așadar, în IGI 2: Covert Strike jucătorul nu va salva/încărca propriu-zis, ci va face upload/download prin intermediul computerului din dotare (binecunoscut și în primul IGI, unde e foarte uzitat pe post de hartă, log și objective-reminder). Vorbeam de nota de realism a sistemului de salvare: este evident că a face upload sau download în mijlocul unui schimb aprig de focuri nu este deloc indicat, așa că jucătorul va trebui să aibă la dispoziție câteva secunde și ceva protecție pentru a putea salva jocul.

Multiplayer cu aceeași grafică

(Înainte de a trece la a treia mare problemă din IGI rezolvată în IGI 2, vă anunț că apariția permanentă de trupe inamice din barăci permanent respawn, care a ros mult din plăcerea de a juca IGI, a fost eliminată.)

Așadar, a treia mare problemă în Project IGI a fost lipsa modului multiplayer. Nu de puține ori am stat de vorbă cu Mitza și Pepper despre șansa uriașă pe care a pierdut-o IGI, de a intra în topul FPS-urilor militare excelente în multiplayer, evident alături de Counter-Strike, Delta Force 2 și 3, Operation Flashpoint și, mai nou, Ghost Recon. Acum, producătorii (probabil împinși de Codemasters, care nu vor să piardă o asemenea ocazie) au implementat, în sfârșit, un mod de joc în multiplayer (din nou ovații, urale, tot tacâmul...). Vor exista două echipe a câte maxim opt jucători, care vor lupta în stil Counter-Strike, unii de partea legislației internaționale, ceilalți de partea teroriștilor.

Grafica jocului s-a păstrat cvasi-intactă. S-a mai umblat la engine pe ici pe colo (copacii nu mai sunt texturi dispuse în cruce, slavă Domnului!) dar, în principiu, IGI 2: Covert Strike este, grafic vorbind, leit Project IGI. Ce s-a schimbat sunt mediile, care nu vor fi exclusiv montane sau de iarnă, ci vor apărea și deșertul sau marea.



MP5 cu amortizor. Face liniște...

Declarații

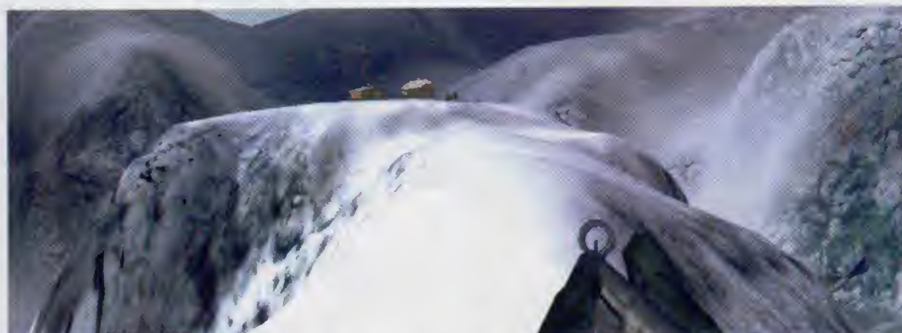
Pentru final am păstrat declarațiile oferite de Henning Rokling, Managing Director la Innerloop Studios AS și de Gary Rowe, directorul departamentului de dezvoltare a afacerilor din cadrul Codemasters.

Henning Rokling (Innerloop Studios AS): „IGI 2 va fi un joc incredibil de puternic cu o poveste incitantă. Numeroșii fani ai primului joc se vor simți imediat ca acasă și a fost depus foarte mult efort pentru a mări tensiunea din primul joc. [...] Suntem foarte bucuroși să lucrăm alături de echipa Codemasters, faimoasă și cu multă experiență în domeniu. Avem încredere deplină în abilitatea lor de a ne ajuta să facem din IGI 2 un smash-hit sequel. "

Gary Rowe (Codemasters): „Innerloop Studios și-a demonstrat experiența excepțională în arena FPS-urilor cu primul IGI și ambițiile lor legate de acest nou titlu ne-au impresionat. După succesul lui Operation Flashpoint, suntem încântați să lucrăm îndeaproape cu o echipă atât de creativă pentru a produce un joc care suntem convinși că va fi cel mai dramatic și pasionant FPS action adventure din 2002."

Acum, după ce ați citit ce-au avut oamenii (inclusiv subsemnatul) de spus, trageți singuri concluziile și mai așteptați un pic, pentru că nu mai e deloc mult până în mai.

Mike



Unul dintre motivele pentru care îți place IGI

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	IGI 2: Covert Strike
Gen	FPS
Producător	Innerloop Studios AS
Distribuitor	Codemasters
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Da
Data apariției	mai 2002
ON-LINE	www.codemasters.com/igi2

Divine Divinity

Create your own destiny!

Artă sau doar fin spirit comercial?

Cu ceva timp în urmă, stând și privind împreună cu Mike poza de intro de la unul dintre Might and Magic-uri, ne gândeam oare când vom putea avea o producție a cărei grafică să fie într-adevăr „artistică". Ce înseamnă asta? Nu este vorba despre a fi neapărat desenată sau pictată, ci să fie artă, adică să furnizeze o serie întreagă de senzații, să transmită într-adevăr ceva. Se pare că majoritatea producătorilor se canalizează în a crea un „aspect" cât mai comercial al jocurilor, lucru care nu este de condamnat, având în vedere scopul principal al lor, anume acela de a fi vândute. Dar - părerea mea, bineînțeles - un pic de mână de artist nu ar strica atunci când toate aceste lumi sunt create. Poate, și sper asta, nu avem deocamdată tehnologia pentru a crea așa ceva, sau poate, și sper că mă înșel, pur și simplu aproape nimeni nu își dorește așa ceva de la un joc. Oricum, ori viitorul ori trecutul ne va lămuri, fără îndoială, în legătură cu această mică „retorică de cearcăne", cum îmi place mie să-i spun.

Subtil sau blasfemic?

Sincer, primul lucru care mi-a sărit în ochi la jocul acesta a fost titlul ales: *Divine Divinity*. Dacă vă amintiți, o lume întreagă se aștepta ca între 1999 și 2001, Cei Patru Cavaleri ai Apocalipsei să coboare din seninul cerului și să facă praf și pulbere toată adunătura asta de umanoizi ce au luat-o la stânga. Surprinzător, acest lucru nu s-a întâmplat, chiar dacă, să fim sinceri, încă mai este timp... Însă, mă rog, subiectul acesta a fost fumat până aproape să ne ardem, așa că să revenim. Întâi, am zis că titlul ales are cu siguranță legătură cu povestea. Pe undeva aduce cu ideea mai sus menționată, dar prea puțin. Apoi am zis că sunt urmările a ceea ce am spus mai devreme, adică sindromul „post-apocalipsă-care-nu a-avut-loc" și mi-am dat seama că obsesia mea nu trebuie să fie neapărat și a lor. În final, datorită unui joc fericit al sorții, am văzut screenshot-urile. Surpriză! Am înțeles, m-am luminat, s-a aprins luminița de la capătul care trebuie al tunelului, păsările au



Un... păienjeniș

început să cânte la chitară, vacile au început pască la vioară, caii au început să-mpingă și atât, gândacii de bucătărie au dispărut și România a devenit principala putere economică și militară, bineînțeles după Albania (am fost foarte aproape, dar albanezii ne-au luat cu vreo 10 USD și o sâneață semiautomată cu încărcător metalic). Așa că m-am gândit că titlul ales se referă, de fapt, în mod subtil la grafică și nu cred că am mers prea departe.

Jocul arată într-adevăr foarte bine. Lumea creată se apropie foarte mult de ceea ce discutam mai devreme, chiar dacă tinde să intre uneori prea mult în detalii. Peisajele sunt aproape divine, par pictate de un artist. Este, într-un fel, acea lume fantasy pe care imaginația mea a creat-o când citeam unele cărți specifice genului. În acest sens, mai bine las imaginile și viitorul să vorbească.



Mostră de romantism în artă

Tărâmul acțiunii

Pentru că tot aminteam de poveste, din păcate aceasta nu se ridică la nivelul graficii. Acum circa și aproximativ o căpiță de mii de ani în urmă, sau mă rog, cui îi pasă, Consiliul celor Șapte s-a angajat într-o luptă de n-ați mai văzut, pentru a salva legendarul și necunoscutul tărâm Rovellon de un grup de magicieni plictisiți de bine care au trecut, din aceleași motive, de partea neagră a răului. Întru veșnica pomenire, a fost fondat Ordinul Divin, care avea ca scop să transmită deșteptăciunile deștepților din acea perioadă, de-a lungul veacurilor și până la momentul vorbirii. Dovedindu-se ulterior că acea căpiță de care vorbeam măsura aproximativ două mii de ani, iată că Întunecata Parte a Beznei a devenit din nou puternică, bașca plictisită, și iese la bătaie. Însă deșteptăciunile se dovedesc utile și aflăm că salvarea nu vine de la Spitalul Județean (nu e combustibil) și nici de la natură, ci se va materializa în trupul viguros, plin de energie, carismatic al unui/unei tânăr/tinere care va rezolva situația ASAP. Aici este punctul culminant când vom avea de ales între calea Bătăușului („pumnii mei nu are minte"), a Magicianului („pumnii mei nu e"), respectiv a Supraviețuitorului („pumnii mei e, dar e și picioare care fuge"). În funcție de ce alegeți, veți putea juca fie în stil Diablo pentru Bătăuș, fie în stil clasic, gen Baldur's Gate, pentru ceilalți doi.

Informație pură

Totuși, jocul acesta se anunță destul de interesant. Clar este faptul că se încadrează în stilul RPG. Lista producătorilor, referitor la ceea ce jocul are de oferit este, aș spune, bogată. Pe lângă faptul că lumea va fi deosebit de populată, că veți avea peste 100 de skill-uri, arme, vrăji etc., atenția mi-a fost atrasă de câteva lucruri oarecum speciale. Primul ar fi că, ni se spune, jocul va avea peste 150 de personaje neutre (NPC - Non Playing Characters) și nu știu câte tipuri de monștri care vor avea ceva de genul „progresive AI". Ce înseamnă asta? Înseamnă că toate aceste personaje se vor aduna în grupuri pentru a se apăra, vor folosi tactici deosebite de luptă, unele vă vor întinde capcane, altele se vor ascunde și vă vor ataca numai când veți trece pe lângă ele, dacă veți face ceva rău unui membru al unui grup, restul vor reacționa ca atare, dacă, de exemplu, veți ataca porcul unui dwarf, acesta vă va ruga să vă vedeți de drum, pentru că e mai sănătos, dar dacă îl veți ataca din nou, dwarful va aplica planul doi și va sări în apărarea animalului etc. Fiecare tip de personaj va avea un comportament caracteristic, diferența este că nu vor reacționa identic în situații identice.

Cel de-al doilea lucru ar fi cel referitor la nivelul de interacțiune cu mediul. Producătorii ne anunță că acesta va fi aproape total și că inclusiv mediul va reacționa la acțiunile voastre. Probabil nu mai are rost să menționez alternanța zi/noapte, obiectele supuse gravitației, faptul că aproape orice obiect va putea fi distrus sau pus la păstrare, engine-ul 3D etc., pentru că se subînțeleg. În altă ordine de idei, veți putea crea un party de maxim 6 personaje, trei bărbați și trei femei. Vă veți plimba printr-o lume imensă alcătuită din aproximativ 20.000 de ecrane la 1024x768. Personajele vor putea fi dezvoltate în orice direcție, tipic pentru un RPG, așa că nu veți fi puși în situația de face cunoștință cu ceva nou. Lista continuă, însă riscurile de a vă face cunoștință cu ea sunt destul de importante, dat fiind caracterul acestui articol. Însă, e foarte posibil să le vedem pe toate foarte curând, lansarea fiind programată în această primăvară.

Locke



Inventory și Hero-screen



Catapulta aia aduce a dispozitiv modern folosit în mediile gastronomice

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	Divine Divinity
Gen	RPG
Producător	Larian Studios
Distribuitor	CDV Software
Procesor	P II 233
Memorie	64 MB
Accelerare 3D	8 MB
Multiplayer	N/A
Data apariției	trimestrul II 2002
ON-LINE	www.divinedivinity.com



Blestemul zeilor egipteni în varianta gameristică

Zvonuri multe, mai mult sau mai puțin adevărate, au circulat și mai circulă încă în lume cu privire la una dintre cele mai fascinante culturi antice: cultura egipteană. Atracția pe care o reprezintă aceasta se datorează în principal construcțiilor care au rămas în picioare după mii de ani: piramidele. Ceea ce se ascunde în acestea a constituit o adevărată Piatră Filozofală pentru arheologi, dar nu numai.

Gândiți-vă la mulțimea de hoți care au intrat în mormintele antice pentru a răscoli după aur. Dar înțelepții antici s-au gândit și la așa ceva și au pregătit numai „bunătăți" pentru ei, sub forma unor „blesteme" ce se pare că au lovit în cei care au deschis primii piramidele. Bineînțeles că aceste blesteme au creat o stare de teamă tuturor celor care au avut de-a face cu așa ceva.

Credința că există ceva mistic, ceva supranatural în antichitatea egipteană este subiectul pe care vor să-l exploateze Asylum Entertainment și distribuitorul Wanadoo Edition. Aceștia lucrează la un action-adventure ce se va numi Curse: Eye of Isis. Acțiunea va avea loc în Anglia, cu decoruri în stil victorian. Jocul va conține elemente de horror, apropiindu-se de Resident Evil, dar punctul forte va fi acțiunea în stilul Tomb Raider.

Invincibilul Dane

Eroul acestui joc, pornit în căutarea unei statui antice, este Darien Dane. Dane arată și se poartă ca un aventurier al secolului al XIX-lea. Este un fel de mixtură între eroul principal din filmul Mumia (îl știți cu siguranță - George Trăznitul din junglă) și mai bătrânul (dar și mai experimentatul) Indiana din Jones. Un nenorocit de contrabandist cu obiecte de artă, care nu auzise de blestemele egiptene, se apucă să facă șperț cu obiecte antice. Chiar mai mult, acesta se gândește că nu ar strica să mai scoată un ban în plus prin furtul unei statuete foarte prețioase - Ochiul lui Isis. Statuia însă este protejată de un blestem antic foarte puternic care îi aduce la nebunie sau chiar îi ucide pe toți cei care au de-a face cu ea.

Să ne gândim totuși că este un joc. Tocmai de aceea blestemul ia o formă concretă, ridicând la viață o mulțime de mumii și de spirite ce au părăsit demult această lume. Tot ce vor să facă aceste arătări este Răzbunarea. Se vor răzbuna pe toți aceia care au desacralizat mitica statuie prin atingerea, mirosirea, gustarea sau bârfirea ei.

Vă dați seama că misiunea lui Dane nu-i floare la ureche. Tocmai de aceea nu va fi singur. Verity (nimeni altul decât Adevăratul) este asistentul și prietenul său de suflet. Împreună vor porni în căutarea statuetei și descifrarea misterului acesteia.

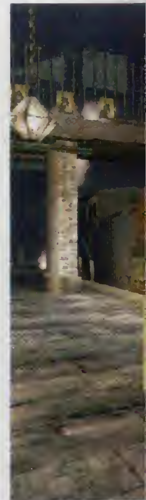
Arhitectura jocului

Povestea jocului este destul de interesantă și oferă posibilități mari creatorilor de a-și demonstra măiestria în designul interioarelor și exterioarelor, în construcția nivelurilor care pare că se vor armoniza perfect cu firul epic. De altfel, din informațiile pe care le-am primit, jocul se va dovedi a fi, din punct de vedere al feeling-ului, al realizării grafice și al efectelor speciale, un film horror interactiv, în care jucătorul va trebui să ucidă și să rezolve quest-uri de diferite niveluri de dificultate pentru a permite poveștii să se desfășoare în continuare.

Jocul va porni din muzeul din care a fost furată statueta. Aici, blestemul existent va face ca obiecte neînsuflețite să capete viață și să încerce să-l oprească pe Dane din mersul său triumfal. De asemenea, în muzeu vor mai fi dife-


O mumie pătrățoasă și 1/2 de armă


Blestemul lui Isis





Darien Dane, omul care a speriat statuia

rite personaje și indicii care ne vor îndruma pașii spre locația statuii după ce a fost furată. După lupte seculare care vor dura probabil 3-4 ore ne vom găsi în posesia statuii și vom porni cu un tren de epocă (vagoane vechi, locomotivă cu aburi și tot tacâmul) spre coasta Mării Mânecii. Apoi, în următorul nivel ne vom îmbarca pe un imens vas de transport, Osiris. Numele acestuia este predestinat parcă. Osiris a fost perechea lui Isis în mitologia egipteană. Luând în considerare puternicele legături sentimentale dintre cele două zeități vă dați seama că nu vom avea o călătorie prea liniștită. De pe vas vom debarca într-un sat din mijlocul deșertului, ultimul punct al călătoriei înainte de a intra în piramida în care va trebui să așezăm statueta pentru a împiedica blestemul să se manifeste din nou.

Labirinturile imense din această piramidă ne vor face cu siguranță zile negre, dar numai așezarea statuii pe soclul predestinat va întoarce zeitatea la somnul ei etern.

Amănunte

Perspectiva horror este cea care atrage atenția în primul rând. Atmosfera aceasta va fi întregită de filmulețele 3D realizate cu engine-ul jocului. În acestea se va contura intriga și vom primi indicii pentru rezolvarea misterelor de la diferitele personaje pe care le vom întâlni în joc. Perspectiva cinematografică a jocului este întregită de faptul că Eye of Isis este third-person, mișcările și schemele de luptă ale lui Dane dorind să fie o adevărată încântare pentru ochiul gamerului avid de lupte serioase. În timpul jocului vom avea acces la informații audio și scrise din partea asistentului.

Luptele se vor duce împotriva hoardelor de mumii (care par destul de pătrățoase în imaginile pe care le avem) și împotriva monștrilor care le conduc. La sfârșit vom primi și cireașa de pe tort: încarnarea fizică a blestemului însuși, cu care ne vom lupta pe viață și pe moarte. După ce-l veți înfrânge și pe acesta vă spun cu siguranță că se va termina și jocul.

Isis



Isis este cea mai renumită zeitate a Egiptului Antic. Ea este zeița fertilității și a mamei. A fost nevasta exemplară a lui Osiris și mama lui Horus. Are puteri protectoare foarte mari, simbolizate de aripi (o calitate pe care a căpătat-o de la cel mai puternic zeu al Egiptului, Ra, Zeul Soarelui, reprezentat de un disc cu aripi). Are reputația unei ființe fermecătoare. Magia ei era asociată cu înțelepciunea lui Thoth, aceasta revărsându-se și asupra omenirii sub forma unor abilități de vindecare. Isis este cea care, pentru prima dată în istorie, a executat un ritual de reîntoarcere la Viața Eternă pentru Osiris, bărbatul ei, care fusese omorât într-o confruntare „zeiască".

Cum sună cele de mai sus? Parcă ar fi ceva de capul lui Curse: Eye of Isis, nu? Va trebui însă să așteptăm jocul pentru a ne face o părere despre ceea ce va ieși în cele din urmă, pentru că multe alte jocuri au promis mult mai mult și s-au dovedit a fi eșecuri în cele din urmă. Om trăi și-om vedea.

Sebah

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	Curse - Eye of Isis
Gen	Adventure
Producător	Asylum Entertainment
Distribuitor	Wanadoo Edition
Procesor	P II 300 MHz
Memorie	64 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB
Multiplayer	N/A
Data apariției	septembrie 2002
ON-LINE	www.cursegame.com



Un vagon...



... și o locomotivă.




O fi vreo fiică de-a lui Zeus.

Universul M&M prinde viață a noua oară

Puține companii se pot lăuda că au stârnit atâta pasiune în jurul jocurilor lor, așa cum pot face 3DO și New World Computing cu al lor univers Might & Magic. Sunt ani buni de când a început istoria acestui Univers, unii dintre noi nici măcar nu ne născusem, iar alții cu greu își mai aduc aminte de începuturi. Cu cât ne apropiem de sfârșitul deceniului trecut, ne vom întâlni destul de des cu jocuri ale acestui univers atât RPG (Might and Magic) cât și strategii turn-based (Heroes of Might and Magic, jocul cu numărul doi al acestei serii figurând luna aceasta pe CD-ul bonus cu joc full).

Din păcate, ultimele jocuri ale seriei Might and Magic (și anume VII și VIII) deși au continuat să strălucească la capitolul poveste (Jon van Caneghem vă spune ceva?) au clacat lamentabil la capitolul grafic. Obiectele bidimensionale și pixelizate erau deja de mult considerate depășite în momentul apariției jocurilor respective pe piață. În acel moment 3DO putem spune că a început să testeze engine-urile 3D (Crusaders of might and Magic) iar din experiența acumulată atunci va apărea la sfârșitul lunii martie Might and Magic IX. Jocul va dispune de un engine nou, bazat pe tehnologia Lithtech, un nou sistem magic și o poveste interesantă așa cum ne-a obișnuit.

O față nouă

Uite că am scăpat deja prima surpriză. Da, jocul va avea o față cu totul nouă datorată noului engine 3D, conceput pe baza Lithtech Development System. Aceasta înseamnă că vom avea personaje 3D, în decoruri 3D, alături de obiecte și clădiri 3D. Gata, s-a terminat cu sprite-urile și cele două dimensiuni. Mai mult, în cea de-a noua versiune a jocului atunci când vom intra într-o clădire ne vom putea deplasa către persoanele cu care vrem să discutăm, în contrast cu sistemul folosit până acum și în care ni se afișa o încăpere și portretele celor din interior. Trecerea de la 2D la 3D nu a fost atât de simplă precum se așteptau producătorii, aceștia fiind nevoiți să refacă aproape totul de la 0. Dar într-un final, cel puțin după declarațiile lor, au reușit, aducând și câteva elemente noi cum ar fi un nou sistem de conversații, un nou sistem de magie sau un nou sistem de rutină al NPC-urilor.



Taverna în Might and Magic VIII


Taverna în Might and Magic IX

NPC-urile (Non Playing Character) se vor adapta la noile „cerințe de pe piață" și vor începe și ele să aibă un program propriu, pe care-l va urma ziua sau noaptea. Astfel vei putea urmări un sătean sculându-se dis-de-dimineață, mergând să-și vadă de treburi, seara mai face o tură pe la cârciumă cu amicii, pentru a se întoarce noaptea târziu la nevasta ce-l așteaptă în prag cu furca sau mămăliga.

Despre sistemul cel nou de magii, producătorii nu prea doresc să discute. De altfel, secretomania asupra acestui joc este deja celebră, foarte puține informații fiind date publicității și, în plus, se știe că producătorii nu doresc să ofere pre-releas-uri nici unei reviste de specialitate. Totuși, câteva firimituri au mai scăpat așa pe ici pe colo. Cel mai important lucru de reținut este faptul că acest nou sistem se va baza pe magia în sine, nu neapărat pe școala de care aparține. De altfel, cele mai multe magii vor necesita cunoștințe din două sau mai multe școli (în Might and Magic IX vor fi doar patru). De exemplu, pentru a da drumul unui Volcano Spell, va trebui să aveți nivel 3 în Fire și nivel 1 în Earth. Partea interesantă vine însă mai târziu când un Volcano Spell efectuat cu nivel 3 în Fire și nivel 2 în Earth va diferi ca efect de un Volcano Spell efectuat cu nivel 4 în Fire și nivel 1 în Earth.

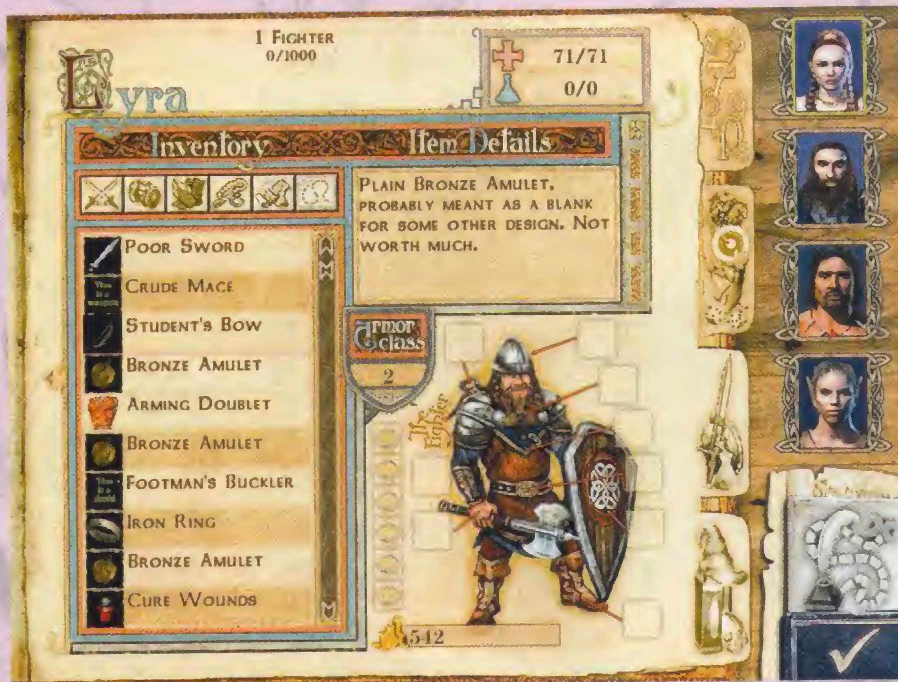
O poveste nouă

Aventura în Might and Magic IX va începe tumultuos. Îmbarcați pe o navă, eroii noștri au parte de una dintre cele mai furtunoase călătorii ce se va încheia cu naufragiul pe Island of Ashes în mijlocul Verhofin Sea. Dintre supraviețuitori, vreo patru eroi și trei NPC-uri se vor trezi încâlciți într-o intrigă imperială ce-i va purta mult în nord pe Continentul Rysh, teritoriul clanurilor Chedian. O armată imensă se îndreaptă în acea direcție iar gândurile ei nu sunt tocmai pașnice. Eroii noștri, cu adevărat bravi și onești, se vor strădui să unească cele șase clanuri Chedian pentru ca acestea să poată înfrunta cu succes amenințarea ce planează asupra lor.

Grupul de eroi va fi format, după cum ați citit mai sus, din patru membri cărora li se pot alătura până la trei NPC-uri. Nu faptul că sunt trei contează la aceste NPC-uri, ci faptul că, pe lângă obișnuitele bonusuri oferite trupei, vor și lupta cot la cot cu aventurierii. Eroii vor putea fi selectați dintre patru rase, clasice pentru acest univers: Human, Dwarf, Elf și Half-Orc. Noutatea constă în faptul că la început vei putea opta doar pentru două clase: Might sau Magic. Pe parcurs, asemeni jocurilor anterioare, eroii vor avea ocazia să promoveze și să învețe abilități noi, ajungându-se într-un final la un total de opt clase disponibile.

Cu ajutorul acestor eroi veți putea decide soarta continentului, dacă va cunoaște pacea sau se va îneca în propriul sânge. Și nu știu de ce, dar am impresia că a doua variantă va fi preferată voastră, a mea sigur va fi.

Claude



O nouă interfață pentru personaje



Un comitet de primire nu prea prietenos

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	Might & Magic IX
Gen	RPG
Producător	Mew World Computing
Distribuitor	3DO
Procesor	P II 350 MHz
Memorie	64 MB
Accelerare 3D	minim 8 MB
Multiplayer	N/A
Data apariției	martie 2002
ON-LINE	www.3do.com



Bună să-ți fie inima călătorule, te așteptam.



Singuri pe stradă...



Lupte porcești pe plaiuri iepurești

De mult timp nu am mai întâlnit o strategie în timp real care să aibă atât farmec cât are S.W.I.N.E.. Fishtank Interactive a simțit probabil perioada grea prin care trece strategia în timp real și s-a gândit să iasă pe piață cu un joc care vă va încânta cu siguranță. S.W.I.N.E. conține toate elementele necesare (umor, feeling, gameplay accesibil) pentru a ne lipi de scaunul din fața calculatorului, cu singura condiție de a avea un sistem pe care jocul să se miște cât de cât bine. Dar să intrăm un pic mai mult în detaliile jocului și să vedem ce-l face atât de reușit.

Expansionismul porcesc

Generalul Porc-purcel-purcea-purcică, Comandantul Suprem al Marei Armate Porcine, ține un discurs electrizant în fața națiunii. Discursul, exprimat într-o engleză cu puternic accent SS-ist, face trimitere la națiunea atât de nesimțită a iepurilor care îndrăznesc să aibe lanuri întregi cu morcovi, să trăiască în belșug și prosperitate în timp ce muncitorul porc de rând iese din fabrică și nu are nici măcar o costiță de pus pe masă micului purcel ce-l așteaptă flămând acasă. Generalul promite că lucrurie se vor schimba și cheamă întreaga națiune porcească să participe la lupta împotriva iepurimii pentru ocuparea spațiului vital pe care aceștia l-ar fi uzurpat. Aceasta ar fi una dintre cele două campanii pe care le oferă jocul. Jucătorul, deoarece este văr sau nepot (oricum o legătură de sânge) cu Marele Comandant, va conduce la început o unitate mică a armatei porcești în lupta împotriva iepurilor.

Cea de-a doua campanie ne situează, bineînțeles, de partea iepurilor. După ce armata porcilor, cu o tehnologie mult mai dezvoltată și o putere de foc mai mare, a cucerit mare parte a teritoriului iepurilor, jucătorul se va încarna într-o mică unitate ce va încerca să se infiltreze în spatele inamicului și să recucerească teritoriul de aici. Bineînțeles că iepurii vorbesc o engleză cu un puternic accent franțuzesc pentru ca trimiterile istorice să fie evidente.

Strategiile

Jocul este o strategie, însă nu una obișnuită deoarece unitățile pe care le vom conduce sunt numai unități mecanizate, iar latura economică este aproape absentă. Luptele se vor da între tot felul de tancuri, tanchete, mașini blindate sau lansatoare de rachete. Vom avea la dispoziție și mașini de recunoaștere, cu un blindaj mult mai subțire, compensat însă de viteza mare de deplasare. Acestea au o vizibilitate largă (există renumitul fog of war, care nu-ți permite să vezi așezarea unităților inamice, dar te lasă să distingi formele de relief ale hărții și traseele accesibile) și pot chema în ajutor suportul aerian, bombardierele, care vor arunca o ploaie de bombe asupra locului indicat de tine. Majoritatea unităților au funcții speciale care le permit să lupte mai bine împotriva inamicului. De exemplu, unele tancuri mai grele și cu rază mare de acțiune trebuie să se înfigă bine în pământ pentru a putea trage, lucru care se face prin acea funcție specială. Vizibilitatea lor este însă destul de mică și de aceea trebuie folosite împreună cu mașinile de recunoaștere.

Spre deosebire de alte strategii, numărul de unități este limitat. La începutul fiecărei misiuni avem la dispoziție un anumit număr de puncte strategice pe care le-am câștigat prin rezolvarea misiunii anterioare (aceasta ar fi latura de strângere a resurselor). Punctele vor putea fi folosite pentru cumpărarea unor noi unități (în primele misiuni vor apărea tot felul de mașinării care nu au mai existat până atunci, probabil datorită efortului depus pe cercetarea din domeniul militar în timpul războiului). Fiecare unitate costă un anumit număr de puncte strategice. Trebuie să nu uităm să cumpărăm și tot felul de echipamente care vor îmbunătăți parametrii unității respective (armură, armament, vizibilitate). În timpul luptei vom putea cumpăra alte unități ce vor fi livrate pe câmpul de luptă de uriașele elicoptere de transport, cu singura condiție de a mai deține puncte strategice. Punctele vor fi folosite și pentru sprijinul aerian pe care-l putem cere.

Foarte importante pe câmpul de luptă se vor dovedi a fi unitățile de alimentare cu combustibil și armament (acestea se consumă în timpul luptei), și cele de reparare a vehiculelor (poate cea mai importantă dintre toate). Acestea nu se pot deplasa decât dacă sunt tractate


Așa arată noul standard grafic pentru RTS

de niște mașinuțe speciale, ce pot remorca și tancurile, blindatele puternic lovite ce nu se mai pot deplasa. Recuperarea unităților lovite este necesară, deoarece, după cum ați realizat, nu este deloc ușor de obținut noi unități.

Realizare

Jocul are o grafică superbă. Detaliile sunt minuțios redate. Mașinile și echipamentele blindate par a fi ieșite de pe poarta unei fabrici de armament. Mediul înconjurător este prezentat în toate amănuntele sale. Se văd garduri, băncile din parcuri zdrobite de trecerea blindatelor, case întregi distruse de lovitura unui obuz, fum, foc, explozii, dârele lăsate de șenilele tancurilor pe solul mai moale, tot ce-ți poți dori. În momentul în care distrugi o unitate inamică vei vedea sufletul acesteia părăsind vehiculul și, într-un dreptunghi mic dintr-un colț al ecranului, îl vei vedea spunând ultimile cuvinte: „Trăiască Porcimea Sa!" sau „Supraviețuirea Iepurimii!". Grafica este complet 3D. Camera poate fi întoarsă în orice unghi îți dorești pentru a vedea orice colț al hărții. De asemenea, perspectiva poate fi ridicată sau așezată cumva în plan cu câmpul de bătaie. Zoom-ul îți permite să vezi cele mai mici detalii ale mașinilor. Arată excelent totul, dar și resursele cerute sunt destul de mari.

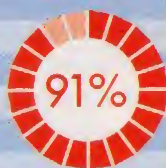
Sunetele sunt în perfectă concordanță cu grafica. Zgomotele pe care le fac blindatele sunt diferențiate în funcție de puterea motorului pe care-l au sub capotă. Replicile pe care le schimbă camarazii între ei sau strigătele și amenințările ce vin din partea dușmanilor au o pronunție plină de umor și sunt haioase. Muzica este prezentă, dar parcă lipsește în timpul acțiunii.

AI-ul oponenților poate fi destul de antrenant, câteodată devenind chiar prea antrenant. Sunt tot felul de capcane în care poți să cazi pentru că, de oricare parte ai juca, inamicul are mai multe arme și mult mai puternice. Controlul se realizează ușor, cu mouse-ul se poate face tot, dar există și shortcut-uri. Și iată în sfârșit un joc în care poți să salvezi unde vrei și când vrei...

S.W.I.N.E. este un joc pe care fanii strategiilor îl vor găsi pe gustul lor, nu atât din cauza conceptului, a numărului de unități, cât mai ales datorită umorului, a ușurinței de manevrare, a graficii care nu lasă nimic ascuns și a tacticii care trebuie să fie complexă. În anumite momente...

Sebah

LEVEL	Date tehnice
Titlu	S.W.I.N.E.
Gen	RTS
Producător	Stormregion
Distribuitor	Fishtank Interactive
Procesor	P II 466 MHz
Memorie RAM	96 MB
Accelerare 3D	32 MB
LEVEL	**Nota Review**
Grafica	20/20
Sunet	13/15
Gameplay	28/30
Feeling	05/05
Storyline	09/10
Multiplayer	07/10
Impresie	09/10
ON-LINE	www.fishtankgames.com





Pig. Dead.



Pe-un Light Tank 'epuresc îl căuta moartea...



Pătrunjel către Morcov: Deployment complete!





Avioane sunt... tancuri sunt... să-nceapă războiul!



Air Support, Codename „As în mânecă"



Soul Reaver 2

Răul, bunul și vampirul

Soul Reaver 2 este continuarea jocului cu același nume (minus 2) de acum câțiva ani. Afirmația de mai sus poate fi tratată cu o ușoară indiferență de unii, cum a făcut și subsemnatul în momentul în care a pus mâna pe cutia jocului, pentru simplul motiv că Soul Reaver există doar ca o amintire vagă în memoria mea de jucător. Pe scurt, văzut, jucat și, într-o clipă de neatenție, uitat...

Există însă și altfel de oameni (după cum aveam să realizez ceva mai târziu). Oameni pentru care jocul ăsta a fost ceva, a însemnat mai mult decât câteva zile petrecute în fața monitorului. Faptul că există oameni înnebuniți după acest joc nu spune multe, faptul că nu multe jocuri au parte de asemenea fani, da.

Sunt pus, deci, în fața unei situații destul de delicate. Eu, novice în ceea ce privește lumea întunecată a Nosgoth-ului, sunt pe cale de a-mi arunca ochiul critic asupra acestui joc iar ei, experți în ceea ce privește drama lui Kain și a lui Raziel, sunt gata să își arunce altundeva privirea la cel mai mic semn de șovăială, la cea mai mică greșeală. Fie-vă milă!

O poveste

Pentru cei care nu știu istoria Nosgoth-ului, dar și pentru cei cărora le este lene să își mai aducă aminte, să facem o mică recapitulare a poveștii până în momentul în care începe Soul Reaver 2.

Stâlpii Nosgoth-ului, anticele vestigii magice, fără de care lumea nu ar mai fi existat, erau păzite cu sfințenie de vrăjitoarele ce formau Cercul celor Nouă. Dar când Ariel, Gardianul Balanței, a fost omorâtă și forțe malefice s-au infiltrat în Cerc, puterile magice ale vrăjitoarelor rămase au fost convertite în folosul unor scopuri întunecate ce au corupt încetul cu încetul întreg ținutul.

La câteva secole depărtare s-a născut Kain, cel ce era destinat să devină noul Gardian al Balanței, dar fără să știe de rolul ce i-a fost acordat. Ucis înainte de vreme, Kain este reînviat de Mortanius și transformat în vampir. Ghidat de Ariel (acum doar o fantomă neputincioasă) și de Mortanius, Kain le vânează pe vrăjitoarele rămase, convins că astfel Stâlpii vor fi salvați iar el va găsi un leac împotriva setei de sânge ce îl cotropea.

Încetul cu încetul, Kain se obișnuiește cu noua sa existență și începe să observe avantajele evidente ale acesteia. Într-una dintre călătoriile sale, Kain pune stăpânire pe Soul Reaver, o antică sabie devoratoare de suflete și îl întâlnește, nu întâmplător, pe Moebius, Gardianul Timpului, și face cunoștință cu mașinăria sa de călătorit prin timp.

Deși a fost sfătuit de bătrânul vampir Vorador să nu se implice în treburile oamenilor, Kain ia parte la o bătălie ce sfârșește prost. Disperat, Kain folosește mașinăria lui Moebius, se întoarce cu 50 de ani în urmă și își ucide adversarul pe atunci vulnerabil. Întors în timpul său, Kain descoperă cu oroare că fapta sa a dus la schimbarea istoriei, Moebius conducând acuma o campanie de exterminare a tuturor vampirilor, campanie încheiată odată cu decapitarea lui Vorador.

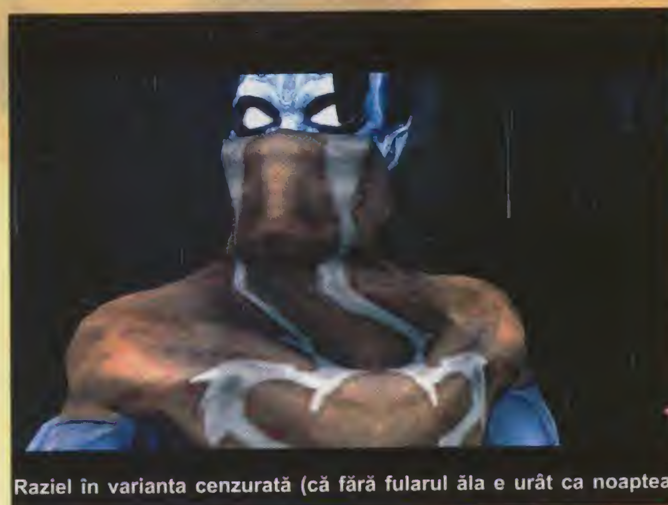
În cele din urmă, Kain află în ce fel destinul său este legat de Stâlpi și este pus în fața unei dileme. Prin sacrificiul său poate salva Stâlpii și întreg Nosgoth-ul, dar condamnă la distrugere rasa vampirilor sau refuză sacrificiul și condamnă întreaga lume.

Revoltat de modul în care a fost manipulat, Kain refuză sacrificiul și întemeiază un nou imperiu al vampirilor în care oamenii sunt vânați fără milă. Într-un act de blasfemie atent calculată, Kain vizitează mormintele Sarafanilor, un ordin de luptători-preoți fanatici al căror scop este distrugerea vampirilor, și readuce la viață pe șase dintre aceștia, transformându-i în locotenenții de încredere ai imperiului său.

Unul dintre aceștia, Raziel, urcă pe scara evoluției mai sus decât stăpânul său, iar Kain ordonă celorlalți locotenenți să îl arunce pe Raziel în Lacul Morții. Acesta se scufundă o eternitate în adâncurile lacului, suferind imens din cauza apei ce îi arde corpul. Raziel este salvat de către o entitate antică, ce îl eliberează pe acesta în lume sub forma unui demon devorator de suflete ce urmărește doar să se răzbune pe fostul său stăpân. Raziel reușește să dea de urma foștilor săi colegi și, după ce îi omoară unul câte unul, pornește în căutarea lui Kain. Drumul lor îi va duce într-un final în camerele în care își ascundea Moebius fantastica mașinărie iar Ra-


Unii ar spune că e Transilvania...


Frumos, mai că m-aş duce şi eu la picnic pe acolo


Raziel în varianta cenzurată (că fără fularul ăla e urât ca noaptea)


Tragere în ţeapă sau cântărirea mărfii?

ziel şi Kain încep o urmărire ce nu ţine cont de timp...

Din acest moment începe Soul Reaver 2 şi, credeţi-mă, ceea ce aţi citit mai înainte este varianta mult scurtată a povestirii.

Continuarea

Demn de reţinut este faptul că universul Legacy of Kain este împărţit în două serii de jocuri: Soul Reaver şi Blood Omen. Pe când Soul Reaver se ocupă de povestea lui Raziel văzută din perspectiva acestuia, Blood Omen este strict legat de Kain şi aventurile lui. Şi trebuie să recunoaşteţi că este nevoie de o poveste a naibii de complexă şi întortocheată pentru ca aceasta să fie exploatată din perspectiva a două personaje, diametral opuse în cadrul poveştii, fără ca acestea să îşi dea cap în cap. Cu alte cuvinte, trebuie admirată orice povestire ce reuşeşte să scoată în evidenţă două personaje total opuse şi să te facă să le admiri pe amândouă.

Pot să afirm, cu mâna pe inimă, că cel mai bine lucrat aspect al lui Soul Reaver 2 este story-line-ul. Fără doar şi poate, acesta a reuşit să mă ţină legat de joc, m-a făcut să trec cu vederea toate minusurile, şi a reuşit, la final, să mă impresioneze cum puţine jocuri au făcut-o. Povestea din Soul Reaver 2 este întortocheată şi complicată tocmai pentru că reuşeşte să rezolve în modul cel mai surprinzător nişte enigme din povestea Nosgoth-ului, să lege noi legături până acum nebănuite între personajele acesteia, să umple golurile rămase după celelalte jocuri din acelaşi univers şi să ridice în acelaşi timp nişte întrebări extrem de captivante.

În rest, jocul nu este deloc unul lipsit de probleme. Gameplay-ul din Soul Reaver se reduce în general la învârtirea haotică în jurul unor adversari şi la parcurgerea aceluiaşi drum de nenumărate ori în timpul jocului. Avem însă de-a face şi cu nişte puzzle-uri destul de bine făcute, care reuşesc să îţi capteze cu succes atenţia. Singura problemă la capitolul acesta este faptul că nu poţi salva decât în locuri prestabilite (dovadă că jocul a fost gândit pentru console), ceea ce duce câteodată la creşterea tensiunii jucătorului care, ajuns cu chiu cu vai la capătul unui puzzle, se vede în situaţia de a fi nevoit să ia totul de la început pentru că jocul/calculatorul s-a blocat.

Trecând peste momentele de frustrare, nervozitate sau pur şi simplu plictis, jocul se situează undeva deasupra mediei. Asta pentru cei care nu prea gustă story-line-urile o idee mai complexe... Pentru restul, amatorii de poveşti bine lucrate şi pentru fanii universului nosgoth-ian (ahem!), jocul se va dovedi mai mult decât satisfăcător. Nu de alta, dar mai are şi o grafică frumoasă, un sunet excelent şi poveste... ah, povestea!

Mitza

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Soul Reaver 2
Gen	Action/Adventure
Producător	Crystal Dynamics
Distribuitor	Eidos Interactive
Ofertant	Monosit Conimpex tel. 01-3302375
Procesor	P III 450 MHz
Memorie RAM	128 Mb
Accelerare 3D	minim 16 Mb
LEVEL	**Nota Review**
Grafica	18/20
Sunet	15/15
Gameplay	20/30
Feeling	04/05
Multiplayer	N/A
Storyline	20/20
Impresie	08/10
ON-LINE	www.legacyofcain.com





... dacă nu v-ați săturat de condus trenuri

Nici nu s-au stins bine ecourile ultimului simulator de mecanic lansat în lumea jocurilor, adică Microsoft Train Simulator, și Auran alături de Strategy First s-au grăbit să-i facă un pic de concurență domnului Bill Gates. Trainz, un joc al cărui nume amintește mai degrabă de negrii din Brooklyn sau de comunitățile de hackeri, este la rândul său un simulator de mecanic.

Este el mai bun decât jocul celor de la Microsoft? Greu de spus... Mai degrabă nu vreau eu să vă spun acum, la începutul articolului, așa că mai bine continuați să citiți și o să aflați singuri.

Choo-Choo

Mi-aduc aminte și acum cu drag de Choo-Choo, locomotiva pe care am făcut-o țăndări aruncând-o de la etajul trei direct pe capota mașinii vecinului de la parter. Dacă atunci mă delectam plimbând-o gângurind pe modelele covorului persan din camera proprie și personală, astăzi pot să fac același lucru cu trenulețe și vagoane virtuale. De ce? Pentru simplul motiv că Auran a conceput un joc în care poți alege între a fi mecanic sau a fi un supraveghetor de trafic.

Cert este că Trainz are o listă enormă de locomotive și vagoane de toate tipurile sau funcționalitățile. Spre deosebire de concurentul său Micro, Trainz nu ne oferă niște scenarii cu obiective pe care trebuie să le îndeplinim. În schimb ne construim misiunile prin selectarea garniturii (locomotivă plus vagoane) ca și a uneia dintre cele trei regiuni în care să ne plimbăm (Marea Britanie, Australia sau America de Nord). După ce am ales și stația de pornire putem începe escapada feroviară. Aici intervine una din marile „plăceri" ale jocului. Nu vom fi sub nici o formă obligați să circulăm pe un anumit traseu. Pur și simplu noi schimbăm macazele și ne îndreptăm în ce direcție dorim noi, important e să ajungem la destinație, nu și cum sau pe unde. Dacă vă bate cumva vreun gând sadic să începeți să bușiți trenurile, lăsați-vă frâu liber imaginației, fiindcă puteți. Nu trebuie de-


Fugiți, că vine!



Am scos trenul la plimbare

cât să schimbi macazul pe direcția roșie și deja..... cum ar spune niște americani.... „You're Living on the Edge".



Editorul de trasee inclus în joc

Tâgâdâm

Încet dar sigur sunetul exasperant de monoton al roților izbind șinele „tâcădâm-tâgâdâm" vă va acapara total, asta dacă nu veți perturba scurgerea lui lină cu câte un sunet strident de sirenă. Dacă sunetul vă va aduce aminte de cât de primitor și călduros este patul, nu veți putea totuși să puneți geană lângă geană. Acest lucru nu se datorează atenției încordate care trebuie acordată traseului, cât panoramei ce se derulează calm pe sub privirile voastre. Orașele și satele vor crește și vor dispărea rapid în negura orizontului. Pășuni, păduri, piscuri înzăpezite se vor succeda rapid, lăsându-ne să ne întrebăm unde oare am trăit până acum de am ratat asemenea frumuseți geografice.

Dacă ar fi să judecăm jocul prin prisma bogăției panoramice, atunci, în mod cert, nu ar avea rival. Orașele sunt impresionante cu ale lor zgârie-nori, poduri și podețe ce se întretaie cu calea ferată, cu șoselele pline pe care autoturismele așteaptă cuminți la semnal trecerea garniturii, cu gările lor pline. Da, gările sunt pline de oameni, dar ciudat, n-am văzut pe nici unul urcând în trenul meu. Poate acest lucru se datorează și modului în care m-au văzut manevrând trenul. Nu de alta, dar garnitura mea pare să sfideze o mare parte a legilor fizice. Chiar dacă la deal voi merge mai încet iar locomotiva va gâfâi din toate încheieturile, manevrele efectuate în teren drept mi s-au părut... trase de păr. Adică nu prea cred eu că pot opri un tren ce merge cu 120 de km/h aproape pe loc, bașca să îl mai și trimit în direcția opusă fără ca trenul să sufere din cauza unei manevre atât de brutale.

Din păcate, se pare că Auran s-a concentrat mult prea mult pe construirea unor decoruri ultra-realiste, care mai și mănâncă procesorul pe pâine, și a unor modele de trenuri extrem de detaliate, ignorând poate ceea ce atrage la un joc: gameplay-ul.

Cuvânt de încheiere

Și uite așa am ajuns în gara finală și mă pregătesc să închei acest articol. Este până la urmă Trainz mai bun decât Microsoft Train Simulator? Nu... Este el mai slab? Din nou: Nu... Sunt locuri în care excelează jocul de la Microsoft, pe când Trainz oferă satisfacție în altă parte. Cum ar fi de exemplu modul de vizionare al acțiunii (camerele de vedere). Poți să te uiți la cum se plimbă trenul tău din 'șpe mii de poziții: din cabina mecanicului, de lângă tren, de lângă șine, de lângă macaz, de deasupra șinelor, de pe pod, de sub șine și de oriunde altundeva vă trece vouă prin cap. Dacă tot au muncit băieții la grafică și decoruri, mi se pare normal să ne ofere posibilitatea să o admirăm în toate modurile posibile.

Până una alta, Trainz este genul de joc dedicat colecționarilor, excentricilor sau fanilor căilor ferate mondiale, căci ale celor române mă îndoiesc să existe vreunul, mai ales cu recentele scumpiri.

Claude

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Trainz
Gen	Simulator
Producător	Auran
Distribuitor	Strategy First
Procesor	P II 400 MHz
Memorie RAM	128 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB
LEVEL	**Nota Review**
Grafica	19/20
Sunet	10/15
Gameplay	30/50
Feeling	04/05
Storyline	N/A
Multiplayer	N/A
Impresie	08/10
ON-LINE	www.virtualttrainz.com





O hală a depoului CFR Trainz.



Ce bine e să ai prioritate

Gothic



UN NUME SIMPLU PENTRU UN JOC MARE

Într-o escapadă nocturnă alături de niște amici am trecut cu nerușinare pe lângă o stație de benzină. Nu văd nici acum ceva neobișnuit în asta, numai că în timp ce admiram frumosul peisaj nocturn am dat cu ochii de firma de neon a benzinăriei. Stricată, bineînțeles, din ea rămăsese vizibilă doar partea cu „...24 ore...". Ei bine, primul lucru care mi-a trecut fugar prin minte a fost: „24 ore?! Păi pentru o armă mai serioasă îmi trebuie cel puțin câteva sute...". Realizând că tocmai îmi fugise mintea la un joc într-un moment în care numai de așa ceva nu ar fi trebuit să îmi ardă, mi-am promis solemn ca de acum înainte să fiu mai atent. Liniștit, mi-am cumpărat un baton de ciocolată Skill în care am găsit o surpriză cu celebrii Status și Lockpick.

Lenea...

...era să mă facă să arunc cât colo Gothic-ul. Începutul jocului m-a lăsat un pic nedumerit și mai mult decât pierdut. Ceea ce m-a deranjat, în principal, a fost lipsa unei motivații, un „ceva" care să mă facă să merg mai departe, să discut cu oamenii și să mă iau la harță cu toți monștrii din ținut. Gothic-ului îi lipsește cu desăvârșire o asemenea „motivație" așa că, dacă vă plimbați de câteva ore prin joc și tot nu ați înțeles ce trebuie să faceți, fiți liniștiți, nu sunteți singurii.

Introducerea ta în universul jocului e tratată cu o oarecare superficialitate (care se va dovedi totuși benefică mai încolo). Oamenii ce trăiau în Myrtana a fost dintotdeauna în conflict cu puternicii orci. Războiul a fost devastator, iar armata regelui Rhotbar aproape nimicită. Pentru a fi în măsură să respingă următorul atac al orcilor, era nevoie de arme, pentru a fabrica arme era nevoie de ore (minereu), iar pentru a extrage ore-ul era nevoie de cât mai mulți oameni. Astfel, oricine era responsabil de o fărădelege, oricât de mică ar fi fost ea, era trimis în minele regelui. Pentru a-i împiedica pe prizonieri să fugă din mine, regele a cerut ca zona să fie încojurată de o Barieră magică.

Cei 12 magi ce au dus la bun sfârşit dorinţa regelui s-au trezit, din cauza unei erori, prinşi fără scăpare în interiorul aceleiaşi Bariere. Nu a durat mult până când prizonierii au preluat controlul zonei şi, implicit, al minei. Regele s-a văzut nevoit să accepte un acord prin care prizonierii primeau tot ce doreau în schimbul ore-ului produs în mină. În cele din urmă, prizonierii s-au împărţit în 3 tabere (Old Camp: cei mulţumiţi de viaţa luxoasă dusă în urma afacerii încheiate cu regele, New Camp: răzvrătiţii, proscrişii, singurii ce doresc să scape din închisoare şi au şi un plan şi Swamp Camp: fanatici religioşi, care cred într-un zeu adormit) şi în acest moment eşti introdus şi tu în interiorul Barierei.

Sfatul meu pentru cei ce sunt de abia la începutul jocului este următorul: nu vă lăsaţi descurajaţi. Implicaţi-vă cât mai mult în viaţa socială a coloniei, acceptaţi toate quest-urile ce vă sunt date, exploraţi cât puteţi. Gothic este un joc căruia i se potriveşte zicala „Pofta vine mâncând.". Încetul cu încetul, până să vă deprindeţi bine cu lumea din Gothic, veţi observa că sunteţi acaparaţi total de...

De ce?

Ce m-a făcut până la urmă să nu mă las de joc? De ce lumea din Gothic mi se părea una obositor de complicată şi în acelaşi timp ciudat de cunoscută? Ei bine, Gothic-ul are parte de o lume REALĂ. Nu mă înţelegeţi greşit... Este vorba până la urmă de o poveste fantastică, cu săbii mari cât omul, magii şi animale ciudate DAR este o poveste populată în marea majoritate de oameni, iar „populaţia" aceasta prezintă două mari asemănări cu orice comunitate REALĂ: are o ierarhie, iar oamenii ce o formează se comportă în limitele normalului (nu pot să spun că se comportă de-a dreptul real pentru că aş exagera). Populaţia coloniei este formată din prizonieri, oameni duri şi fără scrupule care nu te vor privi deloc ca un salvator (ce bine!) ci ca pe un nou-venit, numai bun de exploatat. Aşa că vei avea parte de oameni care se vor oferi să te ajute, încercând în acelaşi timp să mai câştige pe cineva de partea cauzei pe care o servesc, de oameni care nu vor face decât să îţi pună beţe în roate, fără vreun motiv, poate doar pentru a-şi demonstra superioritatea şi de mulţi, mulţi oameni care vor fi total indiferenţi faţă de tine.

Ce mai este extrem de plăcut la Gothic? Faptul că simţi cu adevărat cum evoluezi, cum urci pe acea scară ierarhică de care aminteam mai devreme. Te transformi încetul cu încetul, în timp ce înveţi cum stau lucrurile în joc, dintr-un outsider într-un membru mai mult decât important al comunităţii. La început eşti un nimeni, mai toţi se iau de tine, îţi cer bani şi îţi trag eventual o mamă de bătaie în cazul în care refuzi să „cotizezi". Hehe... mai târziu în joc devii, pe scurt, meseriaş. Ai armură, arme, magii şi relaţii cam peste tot. Într-o bună zi te decizi să-i vizitezi pe indivizii din cauza cărora trebuia să fii tot timpul cu ochii în patru. Îi inviţi amabil la o discuţie, unul câte unul, şi le araţi cum s-a inversat situaţia. Or să devină în scurt timp mai mult decât prietenoşi...



După poza asta, mi se face somn...



Gothic este un RPG/Adventure şi chiar dacă pare o combinaţie cât de cât cunoscută, vă asigur că nu aşa stau lucrurile. Pentru că Gothic este mai mult RPG decât Adventure, mai puţin RPG decât Wizardry8 şi mai Adventure decât Diablo. Nedumeriţi? Nu ar trebui... Jocul are parte de o poveste ce se derulează şi se complică pe măsură ce înaintezi în joc. Înaintarea asta în joc se face prin rezolvarea unor quest-uri ce implică colindarea ţinutului dintr-o parte într-alta, discuţii cu diverse personaje şi ceva minte. Cam asta ar fi partea de adventure. Pe lângă toate astea, ai de luptat cu fel de fel de orătănii şi ai de „construit" un personaj. După fiecare quest rezolvat eşti răsplătit cu puncte de experienţă, la fel întâmplându-se şi cu fiecare luptă câştigată. Cu cât câştigi mai multă experienţă cu atât mai repede înaintezi în niveluri (ca şi personaj), iar la fiecare nivel nou ţi se acordă 10 puncte ce poţi să le investeşti în caracteristicile



Abia acum observ şi eu cât de bine e pus scheletul ăla lângă mine


„Orcs just wanna have fun!"


Sunt bun, sunt bun, știu...


M-a topit...

personajului (abilitatea de a lupta cu sabia, cu arcul, de a folosi magii, etc). Toate acestea reprezintă partea de RPG a jocului. Acum, ce este mai neobişnuit la Gothic este modul în care împarţi acele puncte primite odată cu trecerea la un nou nivel. Spre deosebire de alte RPG-uri (şi aici mă gândesc în principal la Wizardry 8) nu ai la dispoziţie un control strict asupra personajului, nu vei întâlni pagini întregi de statistici şi caracteristici cu care te poţi juca cum vrei tu. Nu, ai la dispoziţie câteva trăsături generale (strength, dexterity, one-handed combat, two-handed combat, bow, magic, etc) pe care te poţi concentra. Dacă, spre exemplu, vrei să îţi măreşti nivelul la two-handed combat va trebui să vorbeşti cu unul dintre NPC-urile ce te pot învăţa aşa ceva, să le ceri să te antreneze şi apoi să asculţi o întreagă poveste despre cum trebuie să ţii arma şi cum trebuie să loveşti. Partea frumoasă este că damage-ul care îl faci unui inamic ţine doar de armă, creşterea nivelului de cunoştinţe în folosirea acelui tip de armă crescând doar eficienţa atacurilor tale (loveşti cu succes de mai multe ori şi mai rapid, etc).

Ai de ales între două mari opţiuni în ceea ce priveşte dezvoltarea personajului tău. Te poţi concentra pe arme convenţionale (săbii, arcuri) sau pe magie. Asta nu înseamnă că nu vei putea învăţa şi una şi alta. Personajul tău nu va fi clasificat niciodată ca mage sau fighter (singurele „facţiuni" la care poţi adera sunt cele trei tabere ale coloniei, iar diferenţele dintre ele sunt aproape insesizabile), aşa că vei avea posibilitatea să te mândreşti la sfârşitul jocului cu un mag foarte puternic ce poate să şi lovească extraordinar de bine cu barda. Depinde doar de câte puncte ai acumulat şi în ce le investeşti. Personajul meu se foloseşte numai de arme convenţionale dar, spre sfârşitul jocului, am prin „gustul" magiilor, aşa că este poate pentru prima oară când mă... oftic sincer că nu m-am concentrat numai pe magii. Mai mult decât atât, se pare că Gothic va fi primul RPG pe care îl voi relua doar pentru a juca cu un mag... magiile alea sunt de-a dreptul demenţiale.



Cum arată...

Cei de la Piranha-Bytes au început lucrul la Gothic prin 1998 şi l-au lansat, după câteva amânări, în Germania, cândva anul trecut. Restul lumii a fost privată de acest minunat joc până la sfârşitul anului 2001. De ce vă spun toate acestea? Pentru că jocul arată excelent pentru unul ce a fost terminat acum aproape un an. La prima vedere, grafica nu pare ceva extraordinar, dar cu timpul te vei convinge că este una dintre cele mai frumoase în ceea ce priveşte spaţiile largi. Există un ciclu zi/noapte, ploaie, ceaţă şi stele căzătoare ce, per total, reuşesc să ţeasă o atmosferă atât de încărcată de sentiment încât îţi va fi greu să nu te opreşti din când în când din joc, să te uiţi la peisaj şi să te minunezi. În plus, veţi observa o atenţie extremă la detaliu (uitaţi-vă atent cât de puţine lucruri se repetă în joc). Problema principală a jocului constă în faptul că cere un sistem mai mult decât puternic pentru a rula cu toate setările date la maximum. Şi riscaţi să pierdeţi mult fără ele...

În concluzie, Gothic este un joc răsfăţat, care cere multă atenţie dar care te va răsplăti pe deplin. Este cu totul deosebit de RPG-urile obişnuite dar, deşi acest lucru s-ar putea să-i deranjeze pe unii (şi să îi atragă pe alţii), sunt de părere că Gothic aduce un suflu nou în acest domeniu. Plus că nu poate fi catalogat drept concurent al lui Wizardry8 (dacă tot vorbim despre ultimele RPG-uri), ci mai degrabă Gothic vine în completarea acestuia. Adică?... Poţi juca ambele jocuri în paralel, două RPG-uri de excepţie, fără să ai un sentiment deranjant de rutină.

Mitza

P.S. Controalele sunt chiar bine gândite, chiar dacă la început nu par deloc aşa.

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Gothic
Gen	RPG/Adventure
Producător	Piranha-Bytes
Distribuitor	Xicat Interactive
Ofertant	Monosit Conimpex tel. 01-3302375
Procesor	P II 300 MHz
Memorie RAM	128 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica	19/20
Sunet	12/15
Gameplay	28/30
Feeling	05/05
Multiplayer	N/A
Storyline	17/20
Impresie	10/10
ON-LINE	www.piranha-bytes.com





Evil Twin: Cyprien's Chronicle

Răutatea la o vârstă fragedă sau de ce sunt indispensabili părinții

Evil Twin: Cyprien's Chronicle este un joc pe care l-am așteptat cu nerăbdare. Din informațiile pe care le aveam părea să fie un titlu care să mai spargă un pic canoanele ultimelor apariții. Povestea era interesantă, imaginile arătau o grafică superbă, totul concura pentru un joc special.

Spre dezamăgirea mea nu este deloc așa. Jocul a avut un potențial foarte mare și conține elemente care ar contribui cu succes la realizarea unei capodopere, dar, din punctul meu de vedere, mai bine ar fi rămas la nivelul speranței și nu ar fi ajuns pe calculatorul meu.

Cred că principala problemă a acestui joc derivă dintr-o tendință pe care o au creatorii în ultima vreme. Pentru a cuceri o piață de consumatori cât mai largă, ceea ce înseamnă vânzări cât mai multe, aceștia tind să scoată jocurile atât pentru PC, cât și pentru diferite tipuri de console. Nu ar fi nimic rău în acest lucru. Cum adică, noi cei care avem PC-uri să ne bucurăm de tot felul de minunății și ceilalți nimic? Sau numai cine are Xbox să poate să joace Halo? Problema vine însă după aceea.

Un joc pentru console are cu totul alte caracteristici privind controlul, mișcarea camerei etc. față de unul pentru PC. Presupune ceva muncă pentru a modifica un joc creat pentru console și a-l face accesibil PC-ului. Când acest efort nu este depus, nu iese decât o mașină de mâncat nervii.

Potențiale

Intro excelent, de o calitate ireproșabilă. Povestea cel puțin interesantă: într-un orfelinat destul de sinistru este ziua de naștere a unui copil – Cyp. Ceilalți vor să sărbătorească evenimentul. Din păcate, în aceeași zi, cu câțiva ani în urmă, părinții eroului au murit. Așa că lucrurile iau o întorsătură tragică. Ceva se întâmplă în capul micuțului Cyp și acesta, împreună cu prietenii săi, este tras într-o lume fantastică și morbidă în același timp. În termeni de specialitate ai psihanalizei aceasta s-ar numi o refulare a micului erou, care proiectează în adâncurile subconștientului o lume morbidă în care îi atrage pe toți prietenii săi. Răul care personifică această lume este The Master, un personaj ce va trebui înfrânt pentru ca traumele lui Cyp să fie depășite.

Eșuate

Jocul nu reușește să aducă nici un plus de andrenalină în sânge față de cantitatea normală. Ceea ce va trebui să facem la infinit este să sărim de pe o platformă pe alta pentru a culege un fel de ursuleți sau niște capete de Cyp mai rău care au o anumită funcție. Cyp al nostru se poate tranforma într-un SuperCyp, cu rezistență mai mare și lovituri mult mai puternice, dar numai atât timp cât bara de energie are ceva galben în ea. Această energie se consumă, iar combustibilul pentru ea sunt capetele de SuperCyp pe care le găsim pe drum. Sunt 66 de niveluri pe care Cyp trebuie să le parcurgă, cu lumi diferite. Armele la dispoziție sunt o praștie, când Cyp e Cyp, și una cu foc când e SuperCyp. Luptele se dau cu tot felul de gângănii. Un joc în care te lupți cu Călugărițe (insectele alea periculoase) sau cu Buburuze și alte specimene din diferite regnuri nu poate fi o atracție prea mare.

Toate acestea ar putea fi trecute cu vederea dacă nu ar fi controlul atât de greoi. Să nu vă gândiți să jucați acest joc fără gamepad sau joystick. Este o pierdere de vreme pentru că Cyp e imposibil de ghidat în siguranță prin intermediul tastelor. În același timp, și dacă aveți perifericele necesare, Cyp rămâne tot greu de strunit din cauza camerei. Aceasta se mișcă îngrozitor. Există butoane pentru poziționarea acesteia, dar nu fac altceva decât să încetinească ritmul jocului, și în unele situații se dovedesc inutile. De ce? Pentru simplul motiv că nu vrea să se miște deloc. Iar dacă ați apreciat greșit distanța pe care nu o vedeați oricum, s-a dus cu viața voastră, cu quest-ul pe care-l aveați de rezolvat și, după 3,4 încercări, s-au dus și nervii voștri în ținutul acela periculos în care faci orice numai să te mai răcorești un pic.

Salvările sunt iarăși o problemă în acest joc. Poți salva numai în locurile unde există un urs în spatele unei camere de fotografiat. Dar acesta nu-ți va face nici o poză și, în concluzie nu vei salva, dacă nu ai găsit pe drum un aparat de fotografiat. Ei, aici tehnică de distrugere sistematică a nervilor. Mai puneți pe deasupra și sunetul care devine stresant după repetiții și repetiții și a ieșit un produs pe care cu greu l-am putea numi joc pentru PC. Probabil că varianta pentru console ar fi mult mai abordabilă, dar drept să vă spun, mi-a pierit orice poftă de a încerca jocul și acolo.

Concluzia este simplă: cum a venit, așa va fi pleca, fără nici un regret din partea mea.

Sebah

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Evil Twin: Cyprien's Chronicle
Gen	Adventure
Producător	In Utero
Distribuitor	Ubi Soft Entertainment
Ofertant	Ubi Soft Romania tel. 01-2316769
Procesor	P II 400 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica	14/20
Sunet	07/15
Gameplay	07/30
Feeling	01/05
Multiplayer	N/A
Storyline	16/20
Impresie	02/10
ON-LINE	eviltwin.ubi.com





De laaa ruși vineee joaacaaa!...

Nici nu știu dacă are rost să vă mai spun ceva despre producător. IL2 Sturmovik a fost atât de așteptat, și cu atâta poftă, încât balele au lăsat canioane adânci pe obrajii noștri. Ceea ce a dus la o atenție mai mult decât mărită la lectura preview-urilor dedicate acestui joc. Ori, datele despre producător sunt tocmai acelea ce populează cel mai frecvent acest gen de „editorial teasing" care este preview-ul. De aceea, cred că a sosit momentul să trecem la aflarea adevărului, direct din codul sursă: este Oleg Maddox un mare meseriaș al arheologiei aeronautice și al reconstituirilor istorice, au ba?

Chestiunea organizatorică

IL2 Sturmovik dă posibilitatea parcurgerii atât a unei cariere, cât și a unor misiuni separate, de partea rusă sau de cea germană. Apoi, IL2 poate fi jucat în multiplayer (atât dog-fight cât și cooperative), într-o rețea locală sau pe Internet, de un număr de maxim 32 de participanți. Iar dacă atât nu vă este de ajuns, există un quick editor de misiuni, pentru crearea rapidă de noi misiuni, dar și un editor complet, destinat acelora care posedă răbdarea alcătuirii unei misiuni în întregul acesteia, fără ajutoare presetate.

Ceea ce ar putea fi reproșat de la o primă vedere aruncată prin opțiunile IL2 Sturmovik ar fi numărul mic de avioane pe care se poate zbura efectiv. Din flota aeriană a Germaniei naziste poți folosi numai un Focke-Wulf FW-190A-4 sau un Messerschmitt Me-109G-6, iar de la ruși oferta este mai generoasă, constând din trei aeroplane: IL2 (firește!), Mig-3U (ceea ce ne-a mirat, nefiind vorba de un avion „reprezentativ", să zicem așa) și Yak-1B.

Dintr-o altă perspectivă, adică cea a NPC-urilor (de la RPG-uri citire), avem parte de o superofertă, ce cuprinde peste 70 de aeronave, la care se adaugă o mulțime de blindate, camioane și piese de artilerie, dar și câteva nave maritime. Practic, o bună parte a materialului de război care mișuna în aer și pe pământ între Moscova și Berlin poate fi găsită în IL2 Sturmovik.

Misiuni cu rușii

Ni se pare interesant să povestim un pic despre setul de misiuni ce pot fi parcurse actualmente în IL2 Sturmovik. Aceasta pentru că misiunile sunt reprezentative pentru genul de ac-



Frumoase Lavocikin-uri se grăbesc pentru a proteja IL2-urile.



Aceleași Lavocikin-uri, în plan îndepărtat, dau grațios lovituri unui Messerschmitt.

țiuni la care poți participa în acest joc, și conferă o plăcută senzație de realism istoric. Motivul principal al atingerii unei atare stări este tocmai încadrarea fiecărei misiuni într-o linie operațională istorică, reală, în general puternic legată de diversele evenimente petrecute la sol.

Misiunile cu IL2 pornesc de la Vitebsk, în timpul evacuării grăbite a orașului, și continuă parcursul istoric cu bătălia de la Volokolamsk, apoi cu cea de la Stalingrad. Ajungem și în preajma marii confruntări de blindate de la Kursk, printr-o misiune la Prokhorovka. În final, ajungem în Crimeea, în aprilie 1944, cu misiunea de a bombarda convoaie de nave maritime. De remarcat este faptul că șase din șapte misiuni cu IL2 sunt, firește, de atac la sol, existând foarte puține variații în briefing, cu excepția, eventual, a avionelor de vânătoare ce oferă protecție în fața omologilor lor germani. Predominante în aceste misiuni sunt Lavocikin GG3, dar apar și Yak-uri.

Este oarecum surprinzătoare apariția unei misiuni în care zbori pe MiG-3U. Nu că am avea ceva împotriva acestui avion stimabil, dar acesta nu este tocmai reprezentativ pentru luptele aeriene de deasupra Rusiei, în confruntarea cu germanii. Totuși, interesantă misiunea ce trebuie dusă la îndeplinire cu acest avion: trebuie interceptat un avion de recunoaștere inamic, venit să constate rezultatele unui bombardament german. Ceea ce apreciem în acest caz este binevenita variațiune adusă de tipul acestei misiuni, oarecum aparte prin aceea că lupta este de mare altitudine. Lucru de altfel perfect normal, altitudinea la care MiG-3U își atingea performanțele optime fiind mai mare decât în cazul altor avioane de vânătoare sovietice.

Al treilea set de misiuni desfășurate sub flamura steagului roșu este în întregime dedicat escadrilei Normandie-Niemen. Unicul avion pe care se poate zbura este Yak-1B, ceea ce ne-a plăcut, dar ne-a făcut să ne simțim și ușor limitați, dat fiind că respectiva escadrilă de piloți francezi a avut la dispoziție și Yak-uri mai recente, și mai interesante la pilotaj. Cele patru misiuni cu Normandie-Niemen sunt în principal de intercepție, și se desfășoară între 20 septembrie 1942 și 12 iulie 1943, finalul ducându-ne tot la Prokhorovka, în perioada operațiunii Citadela.


Drama acestui Stuka este cea mai bună ilustrare a modelării damage-ului în IL2 Sturmovik.

Misiuni cu germanii

Mare lucru poate că nu este de spus despre cele cinci misiuni în care pilotezi un Messerschmitt Me-109G-6. Toate sunt, bineînțeles, misiuni de intercepție. Și toate se desfășoară în același teatru de război, adică în Peninsula Crimeea, între 9 septembrie 1943 și 25 aprilie 1944. Interesant este că toate aceste misiuni se desfășoară și deasupra mării, oferind o plăcută schimbare de decor, dar și de cadru tactic de desfășurare a misiunilor.

Săracă mișcarea cu germanii. Spunem asta gândindu-ne că, la cele cinci misiuni cu Me-109G-6 mai avem în plus doar trei misiuni cu Focke-Wulf FW-190A-4! Puțin, foarte puțin, dacă este să dăm glas cerințelor unui grup mai numeros de pasionați ai avioanelor celor de-al doilea război mondial, care consideră că avioanele germane ar fi meritat mai multă atenție din partea producătorului.

Modelare

Iată-ne ajunși la unul din punctele cele mai interesante ale jocului IL2 Sturmovik - felul în care sunt realizate aeronavele, atât pe partea comportamentului la pilotaj, cât și în ceea ce privește detaliile de comandă.

Ceea ce se poate spune din start și fără nici o umbră de îndoială este faptul că avioanele sunt modelate incredibil de realist sub aspectul comportamentului de zbor. Efectiv, nu avem destule cuvinte de laudă pentru a preamări geniul producătorului în a reproduce felul în care un avion se „mișcă” în aer și răspunde


O primă imagine clasică - IL2 atacînd la sol.


Focke-Wulf FW-190A-4 trăgând cu tot armamentul din dotare.



Acelaşi Focke-Wulf pune sare pe coada unui IL2. Şi ampenajul se cam împrăştie...


Mai credeţi încă despre Polikarpov-uri că ar fi nişte jucării? Priviţi mai bine...


A doua imagine clasică - IL2 atacă blindate la sol.

la comenzi. Considerăm că aici este vorba de fericita împreunare a două aspecte de bază: modelul propriu-zis al avionului şi engine-ul fizic al jocului.

Acesta din urmă este indiscutabil cel mai bun de până acum, în zona jocurilor de luptă aeriană. Şi avem două dovezi ale reuşitei acestui engine fizic. Prima este legată de comportamentul avionului la coborârea flapsurilor. În această situaţie, creşte portanţa aripilor, deci avionul are tendinţa de a se ridica. Ceea ce se întâmplă este, însă, numai o ridicare a botului avionului, deoarece acesta pierde din viteză la coborârea flapsurilor, „se înfundă" şi are tendinţa de a coborî în altitudine. Este mai mult decât frapantă această cădere pe verticală, în care avionul nu este în vrie, ci rămâne în poziţia normală de zbor, însă cu botul ridicat. Iar felul în care acest comportament al aeronavei se realizează în IL2 Sturmovik spune foarte multe de bine despre modelul fizic al jocului.

A doua dovadă a excelenţei acestui engine fizic este una oarecum indirectă. Lovind un Stuka într-o aripă şi rupând-o, am determinat, practic angajarea acestuia în vrie, pe partea rămasă fără aripă. Vria înseamnă rotaţie. În acest caz, rotaţia a devenit atât de rapidă încât viteza unghiulară a vârfului aripii rămase întregi a devenit suficient de mare pentru a genera ce? O dâră de condensare!! Pur şi simplu, la modul cel mai natural, engine-ul jocului a reacţionat perfect corect sub aspectul fizicii, ducând la apariţia unei dâre de condensare... Spre deosebire de alte jocuri de gen în care dârele de condensare sunt simple elemente de estetică şi au ca scop doar impresia vizuală, în IL2 Sturmovik apariţia unei dâre de condensare este un fenomen natural, a cărui existenţă trădează fără echivoc completitudinea engine-ului fizic al jocului şi atenţia acordată spre cel mai mic amănunt al acestuia.

Cât despre comportamentul avionului, ce ar fi de spus în afară de faptul că este aproape perfect? Am putea eventual bombăni, nu prea convinşi, că Fokke Wulf este puţin prea instabil. Apoi, avioanele din joc nu prea dau semne că au tendinţa de a intra în vrie, atunci când ajung aproape de limita de viteză. Ori, mare parte a avioanelor acelor ani cam începeau să trepideze, se simţea o vibraţie care trăda apropierea de angajarea în vrie. Poate că Messerschmitt-urile ar trebui să fie mai nervoase, iar IL2-ul poate că are o inerţie prea mare, la cât de mult îl laudă ruşii. Şi poate că jocul permite în general viraje mai strânse decât în realitate.

Dar, dat fiind că nu am avut ocazia să pilotăm o asemenea aeronavă „pe viu", este limpede că rămânem doar la nivelul unor impresii, căpătate în urma documentării de-a lungul timpului din mai multe surse de încredere. Oricum, chiar dacă aceste mici imperfecţiuni

există, ele sunt nesemnificative, fiind complet umbrite de excepționala reușită a modelării fizice a avioanelor și mediului.

Scuturând aripa

Fiți atenți aici la o chestie simpatică de tot. În timpul celui de-al doilea război mondial, majoritatea avioanelor aveau probleme cu coborârea trenului de aterizare, acesta rămânând blocat în aripă. În asemenea situație pilotul trebuia să „scuture" aripile, iar trenul de aterizare cobora în cele mai multe cazuri. Vă vine să credeți că acest amănunt și „tratamentul" său sunt modelate în în IL2 Sturmovik? Ei bine, aflați că așa este. Atenția pentru detaliu dovedită de Maddox este pur și simplu seducătoare...

Temă pentru acasă

Sincer, nu am avut timp să parcurgem acest joc în integralitatea sa. Am încercat să surprindem cât mai multe aspecte semnificative, dar tot nu am reușit să le acoperim pe toate. De aceea, în completarea discuției despre modelarea aeronavelor în IL2 Sturmovik, am dori să supunem atenției voastre încă un aspect ce se poate constitui în criteriu de apreciere a jocului, dar pe care nu am avut timp să-l observăm suficient. Dacă sunteți interesați, puteți face voi acest lucru.

Messerschmitt Me-109G-6 avea un motor Daimler Benz 605 A1 cu injecție directă în cilindri, o noutate la acea vreme. De aceea, chiar și la suprasarcină, motorul continua să funcționeze normal. Ceea ce nu se poate spune despre mare parte a avioanelor dotate cu motor alimentat prin carburator. Ar fi, deci, de observat dacă la intrarea în picaj a unui Yak-1M, spre exemplu, motorul se „taie", având o scădere de putere când este supus la suprasarcini negative. Având în vedere realismul în modelarea avioanelor în IL2 Sturmovik, opinăm că este o mare probabilitate ca acest fenomen să se producă.

Bombăneli de control

Eh, nu știm dacă este vorba de chestiuni de maximă importanță dar, pentru cei care doresc să aibă controlul complet, da' complet, al avionului, anumite limitări sunt de semnalat. Nu ai control asupra voleților din bordul de atac (la Messerschmitt). Aceștia sunt „pe auto", și ies în afara bordului de atac numai când avionul ajunge aproape de limita de viteză sau la unghiuri mari de atac.

Apoi, voleții de răcire ai radiatorului au numai trei poziții: deschis complet, închis complet sau în regim de flaps (închiși și coborâți).

Nu am fi făcut caz din asta, dar Combat



Mitraliorul de pe IL2, trăgând de zor.

Flight Simulator 2 oferă controlul complet asupra unor asemenea elemente, deci s-ar putea ca pentru unii dintre voi acestea să aibă o anumită importanță.

Ca la carte

Credeți că o să vorbim aici despre grafică? E adevărat, subtitlul de mai sus s-ar potrivi... Dar noi vom explica aici cât de bine este realizat AI-ul în IL2 Sturmovik. Ori, tocmai aceasta este caracteristica de bază a AI-ului - acționează precum într-un manual de tactică aeriană a celui de-al doilea război mondial.

Un prim exemplu ar fi chiar IL2-urile controlate de AI. Acestea atacă convoaiele de autovehicule în valuri de câte trei-patru, poziționându-se unul după celălalt și zburând, în general, în lungul drumului. Dacă este vorba de tancuri, acestea sunt atacate din partea lor cea mai vulnerabilă, respectiv spatele. AI-ul va face diferența între blindajul diferitelor autovehicule și de aceea, chiar la o singură trecere peste o coloană de vehicule rutiere, va folosi mitralierele asupra camioanelor și tunurile sau rachetele pentru blindate.

De partea cealaltă, vânătoarea germană controlată de AI va acționa exact cum scrie la cartea tactică: va ataca tocmai în momentul în care IL2-urile sunt mai vulnerabile, adică exact atunci când acestea, aliniate câte trei-patru, încep execuția atacului la sol. Rezultatul unei asemenea tactici este că germanilor li se oferă ținte multiple și aproape staționare la o singură trecere.

Este de remarcat faptul că AI-ul dovedește chiar eroism în asemenea situație, comportându-se tot după litera recomandărilor tactice ale timpului, adică încercînd să-și păstreze atenția focalizată pe țintele de la sol și rugându-se ca vânătoarea sovietică (dacă este de față) să-l scuture pe inamic din coada IL2-urilor. Deși de cele mai multe ori veți putea observa încăpățânarea eroică cu care IL2-urile atacă indiferent dacă sunt la rândul lor victime sigure, am întâlnit și situații în care piloții sovietici AI dovedesc lașitate, parașutându-se mult prea repede, fără ca aeronava lor să aibă probleme serioase. Deci, nu avem de-a face cu un stereotip comportamental, surprizele sunt posibile oricând în acest joc.

Iar asta cu atât mai mult cu cât AI-ul inamic va face tot posibilul să profite de greșelile tale. Altitudinea nepotrivită, viteza inadecvată, o ezitare a mâinii de pe manșă nu sunt aproape niciodată „iertate" de AI, care le va exploata imediat, prea rar fiind la rândul său supus greșelii. Remarcăm corectitudinea cu care execută foc AI-ul: întâi o salvă de încadrare, urmată de serii scurte, trase cât mai la sigur, din nevoia de economisire a muniției.

Suntem impresionați de comportamentul colegului de celulă (sau de aripă), în situația în care ești atacat. Acesta va face tot posibilul pentru a te ajuta, atât prin mesajele de avertisment, cât și prin acțiune propriu-zisă. Aripa este, deci, efectivă, chiar dacă unul din membrii săi este artificial.

O singură nemulțumire avem în ce privește AI-ul, dar este vorba despre luptătorii de la sol: artileria antiaeriană continuă să tragă chiar și după ce în luptă s-au angajat proprii piloți de vânătoare. Lucru incorect sub aspect istoric, dar și al bunului simț tactic. Altfel însă, putem concluziona că AI-ul din IL2 Sturmovik este o adevărată enciclopedie de manevră aeriană, oferind condiții excelente de învățătură și antrenament celor pasionați de dogfighting.

Defecțiuni

Nu, nu este un capitol de critică. Dimpotrivă, vorbind despre efectele loviturilor inamicului asupra aeronavelor nu avem decât cuvinte de laudă. Cu certitudine, IL2 Sturmovik este jocul cu cea mai bună implementare a damage-ului realizat pînă acum. Este impresionant felul în care „se desface" un avion sub tirul dușmanului: cu o diferențiere clară între structură și suprafața propriu-zisă, cu găuri care apar în fuzelaj sau aripi exact în locul loviturilor, cu bucăți ce se desprind și zboară prin aer, dar și cu defecte mai subtile, sesizabile prin auz, în cazul lovirii motorului.

În acest din urmă caz, al lovirii motorului, va trece un timp până când defecțiunea va acționa efectiv. Cum ar veni, dacă este lovită o conductă de ulei sau radiatorul, motorul nu se va gripa subit, ci doar după trecerea timpului necesar supraîncălzirii sale.

Modelarea vizuală a damage-ului este extraordinară în IL2 Sturmovik, și un punct forte al acesteia este proporționalitatea sa, atât grafică, cât și funcțională. Deseori am avut senzația de confruntare reală, dată pur și simplu numai de bucățile de fuselaj ce se desprindeau din avionul pe care îl atacam.

Pe de altă parte, avem și aici un mic comentariu, care se referă tot la chestiuni ce se petrec la sol. În cazul unui atac cu bombe asupra unor obiective terestre, damage-ul produs de acestea este exagerat, puterea distructivă a bombelor fiind nerealist de mare.

Cântare ochiului

Poate că ar fi nedrept să facem de rușine celelalte simulatoare de zbor apărute până acum. Trebuie să ne gîndim că IL2 Sturmovik beneficiază din plin de evoluția plăcilor grafice (fiind și un serios consumator de resurse în acest sens). Dar, să fim serioși, doar cu suportul hardware al unor funcții grafice avansate nu s-ar fi ajuns la rezultatul vizual superlativ pe care stăm, și stăm și stăm și iarăși stăm, și tot stăm cu ochii aprig holbați și îl admirăm și îl tot admirăm și... Aici este vorba de inspirație, profesionalism și magie.

Evident, frișca de pe tort și-o adjudecă aeronavele. Aici totul este perfect, iar noi, ca buni cunoscători ai avioanelor timpului, chiar la nivel de planuri de construcție, certificăm faptul că Oleg Maddox dă meserie la tot cartierul. Pur și simplu, așa ceva nu s-a mai pomenit, iar asta până în cel mai mic amănunt - apare până și elicea de la generatorul electric al Stuka-urilor. Ba chiar, fiți atenți, în materie de amănunt avem una și mai tare.

Verificarea coborârii trenului de aterizare la IL2 se face pe două căi. Una este cea a unor becuri de pe bord, care se aprind, cele verzi, la coborârea trenului de aterizare. Exista, însă, și o a doua modalitate de verificare, prin ridicarea unor mici bețișoare vopsite alb-negru, montate în aripă. Ei bine, aceste bețișoare există, și se ridică în momentul coborârii trenului de aterizare! Maddox nu ratează nici cele mai fine amănunte!

Afirmație valabilă și pentru tabloul de bord al avioanelor, care este perfect funcțional sub aspectul indicatoarelor, ce sunt de mai mare precizie și utilitate decât celelalte indicații de pe ecran. De fapt, întregul cockpit este o operă de artă... Cât despre exteriorul avionului, ne declarăm foarte mulțumiți de modelarea grafică a uzurii, adică existența dârelor de ulei, a umbrelor de fum sau a locurilor în care se pune piciorul la urcarea în avion.

O uriașă bulină albă primește IL2 Sturmovik de la noi pentru grafica executării focului cu armamentul de bord - reflexiile luminii de la gura țevii în fuzelaj și aripi sunt cireașa de pe frișca de pe tortul graficii!

Vehiculele de la sol sunt modelate simplu, în maniera Panzer Commander, dar funcțional. Ar fi, poate, de reproșat că tunurile nu au servanți. Mă rog, este discutabil dacă acest element face de o depunctare la grafică. Noi zicem că nu. Mai ales că și mediul este modelat excelent, dovedind de-a dreptul simț estetic. Așa se face că poți avea parte în IL2 Sturmovik de superbe apusuri de soare pe mare...

Cel mai

Lupta propriu-zisă este o mică parte a magiei din IL2 Sturmovik. Filmul, și nu exagerăm numindu-l astfel, filmul replay-urilor misiunilor este o parte importantă a experienței oferite de joc. Cu posibilitatea înghețării imaginii și rotirii ei, precum și a selectării aeronavei aflate sub observație, pasionații vor putea admira și mai ales analiza fiecare luptă, din toate unghiurile posibile de vedere, pentru a surprinde fiecare amănunt important pentru înțelegerea tacticilor aeriene și îndreptarea eventualelor greșeli.

Și pentru că am zis „film" înseamnă că am spus și „sunet". Implementarea audio a lui IL2 Sturmovik este la rândul ei excelentă, oferind suport pentru 3D audio, în diverse standarde (inclusiv Dolby Surround). Este foarte bine realizat sunetul motoarelor, al vântului, roților, armelor, exploziilor, dar cea mai impresionantă este concepția audio a traficului radio, extrem de intens și de realist în toiul luptei.

Ceea ce am mai fi cerut noi de la IL2 Sturmovik ar fi fost mai multe misiuni, mai multe opțiuni în ceea ce privește modul carieră și mai multe avioane pe care se poate zbura. Știm, însă, la acest moment, că sunt în pregătire astfel de adaosuri la materialul jocului. De altfel, suntem siguri (www.il2center.com) că IL2 Sturmovik va avea continuări și pe alte fronturi, și cu alte avione, și cu o paletă de misiuni îmbogățită semnificativ. Până atunci, nu trebuie să neglijăm partea de multiplayer a jocului, care oferă o experiență până acum fără egal.

O spunem cu tărie, plini de convingere: IL2 Sturmovik redefinește superlativul în domeniul simulatoarelor de zbor! Și o face pe cai mari, la modul cel mai seducător cu putință, reușind să captiveze integral și pe cei mai cusurgii dintre cunoscătorii războiului aerian și ai istoriei aviației (noi, noi suntem ăștia!). Pentru noi, IL2 Sturmovik nu înseamnă numai un joc, o vedere din cockpit și o mână transpirată pe joystick. Pentru noi IL2 Sturmovik este o excelentă referință de istorie aviatică, pe care o poți degusta și la modul cinematografic, pe îndelete. Iar dacă din rândurile de mai sus nu transpare suficient de clar, accentuăm, spunându-vă că IL2 Sturmovik este cu certitudine exponentul unei noi generații a simulării aviatice, cu mult mai avansată decât cea precedentă.

La capătul unui review mai bogat în laude (justificate) decât toate cele scrise de noi până acum, nu mai avem decât un singur lucru de spus, din toată inima: „Felicitări, Oleg! Și la mai mare!".

Ștefan aPIIIG



LEVEL	Date tehnice
Titlu	IL2 Sturmovik
Gen	Simulator aviatic
Producător	Maddox Games
Distribuitor	Ubi Soft
Ofertant	Ubi Soft Romania tel. 01-2316769
Procesor	P III 600 MHz
Memorie RAM	256 Mb
Accelerare 3D	minim 16 Mb

LEVEL	Nota Review
Grafica	19/20
Sunet	14/15
Gameplay	26/30
Feeling	05/05
Storyline	N/A
Multiplayer	20/20
Impresie	10/10
ON-LINE	www.il2sturmovik.com





MONOPOLY TYCOON

Saga antreprenorială continuă... în 3D

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Monopoly Tycoon
Gen	Tycoon
Producător	Deep Red
Distribuitor	Infogrames
Ofertant	Monosit Conimpex tel. 01-3302375
Procesor	P II 233 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 8 MB
LEVEL	**Nota Review**
Grafica	12/20
Sunet	09/15
Gameplay	19/30
Feeling	01/05
Multiplayer	12/20
Storyline	N/A
Impresie	04/10
ON-LINE	www.monopolytycoon.com



Anul trecut a fost un an deosebit de bogat pentru piaţa jocurilor de gen Tycoon. Iar din mulţimea de jocuri apărute, astăzi ne vom ocupa de unul propus de Deep Red, aceiaşi care au creat şi Rollercoaster Tycoon, unul dintre cele mai de succes titluri de acest gen ale ultimilor ani.

Afaceri pentru noul mileniu

Pe mulţi, titlul jocului i-ar putea deruta. Nu este vorba de o versiune virtuală a celebrului boardgame Monopoly, ci de un joc de sine stătător cu regulile sale şi cât se poate de diferit. Nu este vorba nici de vreo încălcare a drepturilor de autor de vreme ce Hasbro Interactive (patroana Deep Red) deţine toate drepturile de licenţă asupra jocului Monopoly.

Monopoly Tycoon este un joc în care, fie singur, fie alături de prieteni (chiar şi calculatorul poate fi deja considerat un prieten), va trebui să vă dezvoltaţi un imperiu economic, pornind de la o dugheană amărâtă. Întreaga tevatură se va derula în interiorul unui oraş, unde marii afacerişti se vor lupta din greu pentru fiecare stradă, fiecare magazin, fiecare apartament. Nu este un joc care să ofere prea multă libertate de mişcare şi nici spaţiu şi tocmai acest lucru îl face interesant, deoarece fiecare mutare trebuie gândită bine înainte. Agresivitatea (înteleasă sub forma de „extinde-te cât mai repede") este un alt factor important al dezvoltării din Monopoly Tycoon. Din păcate, imposibilitatea de a „suspenda" temporar activitatea face ca, în confruntările cu AI-ul, să ai şansa a doua. Oricât de bun ai fi, nu te poţi mişca atât de repede pe cât o face calculatorul.

Baza

Scenariile propuse de producători sunt atractive, având o curbă de dificultate acceptabilă, chiar dacă primele pot lăsa o impresie de plictis. Au şi ele rolul lor, şi anume acela de a te pune la punct cu tehnicile şi activităţile de bază ale jocului. Acestea constau în închirierea unui spaţiu pe care apoi poţi construi (dintr-o listă predefinită) atât magazine şi medii de divertisment cât şi locuinţe, dacă este necesar. În momentul construcţiei veţi putea seta diverşi parametri, de la stilul construcţiei până la dimensiunile ei pe orizontală sau verticală, mare parte a acestora având doar efecte estetice.

Clădirile sunt predefinite şi, odată construite, nu prea mai aveţi control asupra lor. Singurele aspecte pe care le mai puteţi modifica sunt preţurile mărfurilor şi cantitatea aprovizionată. Mărfurile vândute sunt generice, în sensul că brutăria va vinde pâine, chiar dacă noi conştientizăm că acea „pâine" acoperă de fapt şi toată gama de cornuri, batoane etc. La aceasta se reduce practic toată activitatea noastră: construim, aşteptăm profitul, iar construim şi din când în când mai ajustăm un preţ pe ici pe colo. Succesiunea zi/noapte a jocului, în care ziua funcţionează magazinele, iar noaptea restaurantele, cluburile şi alte medii de divertisment, nu reuşeşte să acopere golul de acţiune şi, sincer, după câteva zile, poate ore, te cam plictiseşti de Monopoly Tycoon.

Epilog fără happy-end

Nici la capitolul tehnic nu pot spune că acest joc străluceşte. Grafica, deşi 3D, este departe de standardele actuale, chiar şi pentru un joc de tip tycoon. Transport Tycoon, apărut la începutul deceniului trecut, avea un aspect mai plăcut şi mai îngrijit. La partea de sonorizare am fost dezamăgit din nou, preferând să-l dezactivez şi să dau drumul WinAmp-ului. Chiar dacă în spatele acestui joc se află companii cu nume grele în industria jocurilor (Deep Red, Hasbro Interactive sau Infogrames), jocul este departe de ceea ce se aştepta de la el şi mai ales de la aceste echipe experimentate.

Claude

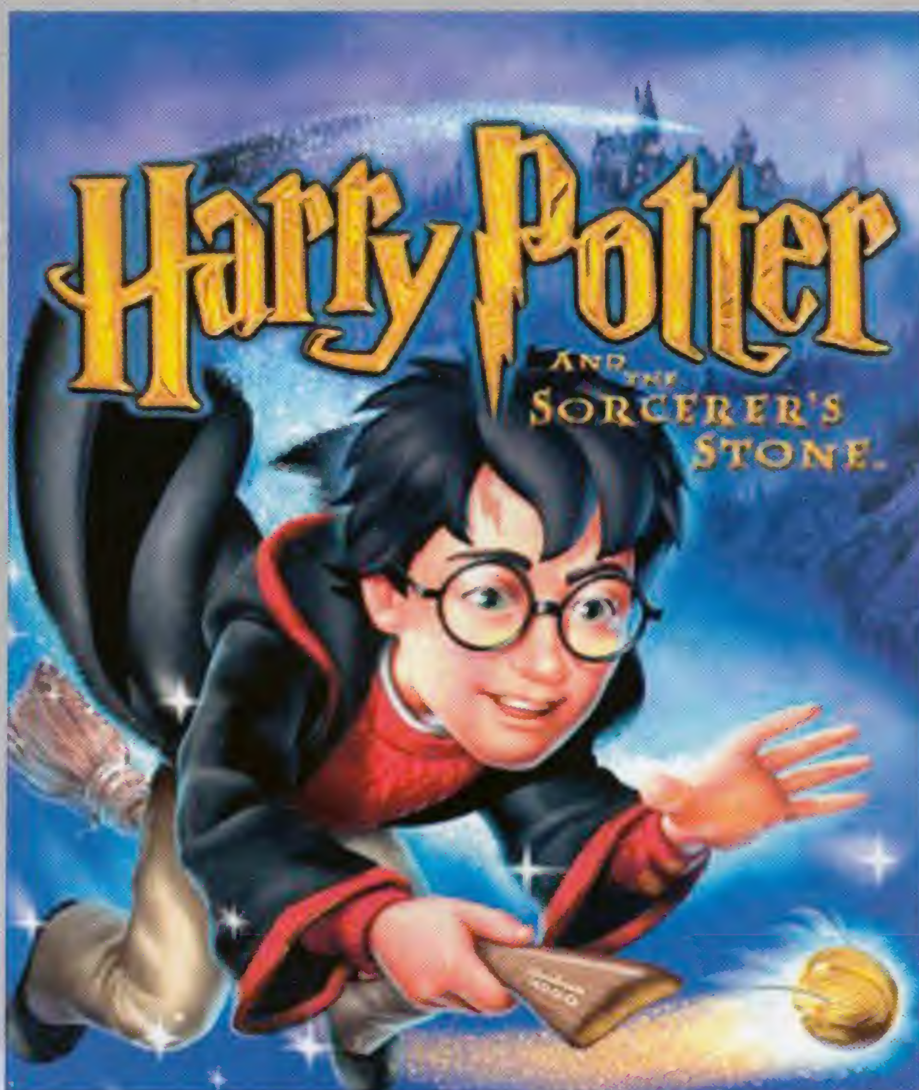


Oraşul ziua



Oraşul noaptea






Sentimente pacifiste în decoruri medievale



Interzis persoanelor cu buletin

Harry Potter este un nume foarte cunoscut în Statele Unite și nu numai. Celebritatea lui se datorează unor cărți pentru copii ce s-au vândut în milioane de exemplare în lumea întreagă. Nu este de mirare atunci că jocul Harry Potter și Piatra Filozofală a fost atât de bine primit de public, ocupând primul loc în topul vânzărilor pentru mai multă vreme. Curios să văd ce atrage atât de mult dincolo de ocean, m-am hotărât să încerc acest joc în clipa în care a sosit în redacție și, în rândurile următoare, să vă spun câte ceva despre el. Trebuie să vă mărturisesc de la început că acest joc mă pune oarecum în dificultate. De ce spun acest lucru? Pentru că este un joc, care se adresează cu siguranță unui anumit public din care, datorită vârstei înaintate pe care am atins-o (Hehehe, bătrânețea-i haină grea!), nu mai fac parte. Totuși, am încercat să abordez jocul din două puncte de vedere.

Perspectiva lui Ionuț

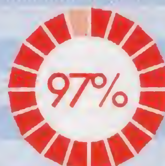
(Ionuț este un copil mic și inteligent, clasa a VII-a, premiant la mai toate materiile, mai puțin chimia pe care pur și simplu nu o înțelege și de care este convins că nu va avea niciodată nevoie.)

„Jocul acesta este pur și simplu superb. Nu am mai întâlnit până acum așa ceva. Este realizat după cartea care a apărut și la noi de curând, dar pe care nu am găsit-o încă la biblioteca școlii și după filmul la care ne-a dus doamna dirigintă. Harry Potter este un băiat deștept care trăia la mătușa lui Darsli și care se purta urât de tot cu el. Într-o zi vine un uriaș mare de tot și-l ia cu el la o școală cum nu s-a mai văzut, Hogsvart. Școala asta nu este ca a noastră. E un palat imens unde nu se predă nici matematică, nici română și, mai ales, nu se predă chimie. Dimpotrivă, aici orele se țin în niște săli uriașe unde vin profesori bătrâni și te învață tot felul de magii. După ce ai învățat magiile poți să pleci și să explorezi castelul dintr-un capăt în altul. Pe drum colectezi un fel de boabe de fasole cu care faci schimb apoi cu doi băieți. În locul boabelor, ei îți vor da niște cărți magice pe care sunt pictați vrăjitori renumiți din timpurile noastre și din altele îndepărtate. Când strângi toată colecția de vrăjitori îl vei primi și pe ultimul, cel mai mare dintre toți, o coliță de două ori mai mare decât celelalte cărți. La început nu prea îți dai seama ce vor face copiii ăia cu boabele de fasole, dar dacă termini jocul vei afla.

Există tot felul de secrete și de locuri ascunse în castel pe care le poți descoperi cu magiile pe care le înveți. Dar mai există și un băiat rău care vrea să te bată de câte ori te vede și împotriva căruia trebuie să concurezi, și mai există și un om rău, rău de tot, care vrea să fure Piatra Filozofală. Însă pentru un băiat puternic, hotărât și vrăjitor cum este Harry nu există nici o problemă.

Cel mai mult mi-au plăcut lecțiile de zbor pe mătură. Adevărul este că sunt de neoprit când m-am ridicat la înălțime și am început să fac rotiri cu frâna de mână. Castelul și curtea în care avem voie să ne plimbăm cu mătura arată altfel de sus, iar meciurile de quidditch ce se încing cu clasele rivale întrec cu mult amețeala

LEVEL	Nota lui Ionuț
Grafica	19/20
Sunet	14/15
Gameplay	29/30
Feeling	05/05
Storyline	20/20
Multiplayer	N/A
Impresie	10/10




Quidditch sau jocul pe mătură




Unde o fi fasolea?


Ora de magie albă

aia de fotbal pe care o jucăm în curtea școlii. Nu știți ce este quidditch? Ei bine, se fac două echipe de zburători pe mătură. Echipa care reușește să prindă o minge înaripată ce zboară de colo-colo și să evite bombele cu care trag cei din echipa adversă este câștigătoare. Ce n-aș da să existe o mătură de-asta în realitate și să mă duc cu ea la școală și să-i alerg pe toți ăia care m-au supărat vreodată."

Perspectiva lui John

(John a uitat demult de școala generală, probabil este prin ultimele clase de liceu sau și mai departe. Cine știe, poate a și uitat de școală. El joacă numai lucruri serioase: Return to Castle Wolfenstein, Diablo, Counter-Strike, Black& White etc. dar, nu știu cum, a avut și el o scăpare odată și a încercat și Harry Potter.) „Ascultați-mă pe mine: ăsta nu e joc. Păi, ce-i asta frate? Ești un copil care se duce la o școală de vrăjitori. Unde ați văzut voi să existe așa ceva. Jocul ăsta nu are nici măcar fărâma de realitate care să-l facă credibil. Și apoi, ce se vrea? Un adventure? Ce farmec mai are dacă quest-urile se rezolvă cu ochii închiși. Drumul pe care trebuie să mergi este marcat cu boabe de fasole ca să nu te pierzi cumva. Parcă ai fi în Jack și Vrejul de Fasole. Nu tu acțiune, nimic. Dacă dau cu bețișorul ăla mic spre o urâtanie și zic nu știu ce cuvânt magic, o vezi cum paralizează și nu mai zice nici mâc. Parcă am fi în basme.

Și apoi, tot jocul ce faci? Urmezi linia ca să mai găsești o carte o colorată într-un cufăr, niște boabe de fasole în spatele unor scaieți otrăvitori. Nu ai nici măcar plăcerea reflexelor pentru că mai toate acțiunile le face Harry singur. Îl duci aproape de o stâncă și se urcă singur pe ea. Ba mai mult, poți să-l setezi să și sară singur de pe o stâncă pe alta. Iar lupta finală e de tot plânsul. Atunci nici magii nu mai ai, în afară de una singură cu care să dărâmi coloane în capul unui idiot cu două fețe și să întorci o oglindă pentru ca propriile magii să se întoarcă împotriva lui. În șase ore jumate am terminat acest așa-numit joc. E drept că mi-a plăcut grafica. Asta da, e frumoasă. Sunetul și muzica sunt un pic cam încete, fără să aibă prea multe efecte speciale. Controlul e simplu ca bună-ziua, dar drept să vă spun, nu aș mai juca acest joc. E PLICTISITOR! (poate jocul ăla cu zburatul pe mătură e mai fain și, mă surprind și pe mine, din când în când mai joc câte o cupă de quidditch)."

LEVEL	Nota lui John
Grafica	17/20
Sunet	08/15
Gameplay	20/30
Feeling	01/05
Storyline	02/20
Multiplayer	N/A
Impresie	01/10



Părerea mea

Nici una (trageți singuri concluziile). A!, doar atât, notele sunt date de cei doi de mai sus.

Sebah

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Harry Potter și Piatra Filozofală
Gen	Adventure
Producător	KnowWonder
Distribuitor	Electronic Arts
Ofertant	Best Distribution tel. 01-3455505
Procesor	P III 266 MHz
Memorie RAM	32 MB
Accelerare 3D	minim 4 MB
ON-LINE	hpgames.ea.com





Conceput de artiști ai fantasy-ului

Ca să încep într-o manieră obișnuită, sunt sigur că măcar o dată v-ați aruncat ochii peste Disciples I. Așa că presupun că suntem cu toții de acord că jocul acela nu reprezintă ceva demn de băgat în seamă pe linia genului. Ca și în alte cazuri, de data asta se pare că a doua parte a atins un anumit nivel de dezvoltare care este suficient pentru a naște senzații plăcute la diferite niveluri (vizual, sentimental și eventual cognitiv). Nu spun asta pentru că aș avea eu o afinitate pentru Strategy First, ci pentru că am încercat jocu-lețul ăsta și ceva vreme nu m-am putut lăsa de el. Totuși, în primul rând aș vrea să precizez că acest joc și articol se adresează în primul rând fanilor TBS, în special fanilor Heroes of Might and Magic. De ce? Pentru că, fiind cel mai bun reprezentant al genului, consider că este și cel mai bun termen de comparație. Așa că, să-i dăm bătaie!

Clasic...

Povestea, acțiunea, sentimentul care ți-l creează, grafica, totul se află undeva la limita dintre clasic și modern. Într-o perspectivă oarecum clasică se încadrează storyline-ul. În principiu este vorba de aceeași poveste a unei lumi fantastice, ghidată de principii complet diferite de ale noastre, în care ființele inteligente nu se mai împart în rase, ci în specii. Întotdeauna am privit deosebit de sceptic posibilitatea existenței unui asemenea tărâm, motivul principal rezultând din principul conform căruia două specii inteligente nu pot exista într-un cadru restrâns, ca de exemplu o singură planetă. Probabil că exaltarea care ne cuprinde când aflăm că undeva, totuși, se poate, este un produs al aspirației noastre, tipic umane, către imposibil. Un pic mai la obiect, în Disciples II este vorba de două epoci dinstincte în viața sau moartea a 4 specii inteligente. Prima epocă, despre care nu se mai știe mare lucru, numită și Dark Ages, a luat sfârșit prin sigilarea porților Iadului. În cea de-a doua epocă, dominată de lupte interne, Imperiul se duce de râpă. Nu o să intru prea mult în amănunte, deoarece povestea este foarte amănunțit și bine dezvoltată în manualul jocului. Ca idee, oricum, perioadele în care se desfășoară acțiunea pentru fie-



Army screen unde avem toate datele despre un party selectat



Probabil cea mai înfiorătoare reprezentare a unei fantome



Grafica se autodepăşeşte în luptă

care specie în parte sunt diferite. Aşa că să nu vă speriaţi dacă atunci când jucaţi cu The Empire vă treziţi în epoca post-Dark Ages, iar când jucaţi cu The Legions of the Damned reprezentaţi Dark Ages.

...şi Modern

Primul lucru care-ţi atrage atenţia încă de la instalare este fără îndoială aspectul grafic. În totalitatea lui, felul în care arată acest joc este reprezentativ pentru pictura modernă. Abstractul în reprezentarea personajelor, estetica atât de subtilă a urâtului te duce cu gândul la artişti ai fantasy-ului ca Boris Vallejo, Luis Royo şi chiar Salvador Dali. Din păcate, oricât de mult aş încerca să vă descriu partea grafică, nu o să reuşesc să vă creez o imagine prea clară a ceea ce vreau să zic. Mai bine încercaţi demo-ul de pe CD-ul LEVEL de luna acesta. Cum spuneam, întreaga acţiune se bazează pe o poveste destul de bine închegată, povestea celor patru lumi care interacţionează la nivel de compatibilitate a speciilor. Cele patru clanuri, fiecare corespunzând unei specii, sunt în ordine: The Empire, The Mountain Clans, The Legions of the Damned şi The Undead Hordes. Caracteristicile fiecăruia diferă în mod cât se poate de evident însă, în principiu, gameplay-ul este acelaşi. Fiecărui clan în parte îi corespunde câte o campanie sau Saga, fiecare campanie fiind alcătuită din mai multe quest-uri. La început vei fi pus în situaţia de a alege una dintre cele trei specializări posibile

Disciples II este în cărţi

În paralel cu Box Version-ul jocului Disciples II, Strategy First a lansat, în ediţie limitată, Special Collector's Edition. Aceasta, pe lângă Disciples II, conţine şi un joc de cărţi „Blades of War" situat în acelaşi univers fantastic şi care foloseşte, în mare, aceleaşi reguli ca şi versiunea virtuală. Dacă aţi avut vreodată ocazia să jucaţi sau să vedeţi măcar pe cineva jucând Magic: The Gathering, atunci veţi reuşi să vă adaptaţi rapid şi la acest joc de cărţi.

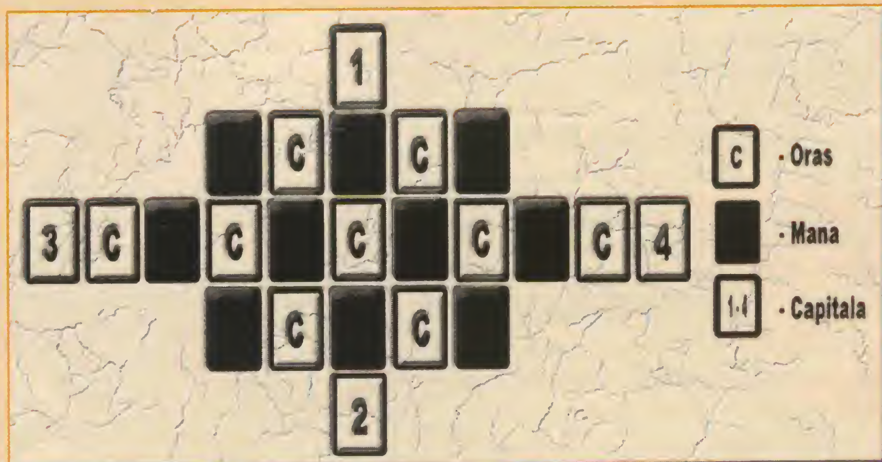
Jocul conţine patru deck-uri, fiecare dintre ele reprezentând forţele uneia dintre culorile: Roşu, Albastru, Verde şi Negru (cred că v-aţi dat seama deja care sunt aceste forţe). Fiecare dintre deck-uri conţine un număr de 45 de cărţi reprezentând surse de mana, oraşe, unităţi, artefacturi, magii sau eroi, asigurând o diversitate de tactici şi manevre suficientă încât să-i atragă chiar şi pe cei mai sceptici. Spre deosebire de celălalt joc de cărţi mult mai celebru (şi anume Magic: The Gathering), Disciples II: Blades of War se joacă pe o hartă, precum cea alăturată, pe care va trebui să v-o desenaţi pe o bucată de carton, traforaj, plastic sau ce material aveţi la dispoziţie. Regulile jocului sunt relativ simple şi, ca şi în cazul MTG-ului, constau în respectarea strictă a unor faze strategice începând cu Untap, Heal şi terminând cu Instant-uri.





După cum spuneam, toată acţiunea jocului se va desfăşura pe o hartă, ceea ce implică un spaţiu restrâns de manevră. Mai exact, nu veţi mai putea avea oricâte surse de mana sau oraşe doriţi. După ce se va umple harta, va trebui să începeţi să scoateţi eroii, dacă nu aţi făcut-o până acum, să organizaţi un party şi să începeţi să cuceriţi rând pe rând oraşele şi sursele de mana ale adversarului. Un party este alcătuit dintr-un erou (fiecare deck conţine trei astfel de războinici) care poate lua cu el trei unităţi fiecare plus un artefact. Acesta se poate muta pe hartă câte un pas pe tură în orice direcţie (exceptând diagonalele). Oricum aceste mutări trebuie gândite bine, deoarece orice grup aflat în afara zidurilor unui oraş este vulnerabil în faţa atacurilor magice directe. Pe lângă aceasta, un oraş lăsat fără apărare este victimă sigură, iar fără oraşe nu poţi recruta eroi sau trupe şi nici vindeca războinicii întorşi de la luptă.

În luptă, grupurile pot fi aranjate pe două linii, unităţile puternice în faţă, iar magii şi arcaşii în linia a II-a, protejându-i astfel de atacurile directe. Unităţile pot fi vindecate în timpul luptei, în cazul în care eroul are o poţiune (ce se consideră artefact) asupra sa, dacă nu, va trebui să aştepţi până când îi vei readuce într-un oraş pentru a-i vindeca în faza de Healing a jocului. Jocul se va încheia pentru oricare dintre participanţi doar în momentul în care aceştia şi-au pierdut capitala. Iar victoria revine ultimului rămas la masă, logic.





Văduva neagră a blestemaţiilor



Dezolantul castel al morţilor vii



ale Lord-ului, practic tipul de castel din Heroes: Warrior Lord, care se regenerează mai uşor, Mage, care poate cerceta vrăjile la jumătate de preţ şi Guildmaster, care are avantaje legate de creşterea oraşului. În principiu, fiecare tip de lord are avantajele lui, în general fiind, practic, similari ca putere şi posibilităţi. Plecând de la principiul de Heroes of Might and Magic, pot să spun că în mare măsură jocul de faţă se axează pe aceeaşi idee. Ca şi complexitate, Heroes este superior lui Disciples II, fapt determinat în primul rând de numărul de tipuri de unităţi. Aici poţi avea doar trei unităţi la fiecare erou, adică în total patru, deoarece eroul, la rândul său, luptă. Experienţa se acumulează treptat pentru toţi componenţii unui party, iar upgrade-ul se face instantaneu în clipa când un nivel bine definit de experienţă a fost atins. Evident, upgrade-ul unităţilor este posibil numai dacă aveţi construită în cetate clădirea corespunzătoare. În ceea ce-l priveşte pe erou, la fiecare nivel nou de experienţă atins, poate deprinde o anumită abilitate, de genul folosirii scroll-urilor, a diferitelor artefacte etc. O altă diferenţă majoră faţă de Heroes este aceea că toate vrăjile se folosesc înainte de luptă, adică se dau din exteriorul luptei şi afectează toate unităţile party-ului respectiv. Vrăjile se studiază într-un fel de Mage Guild care nu are decât un singur nivel.

Lupta....

Voi trata separat aspectele legate de lupta propriu-zisă, deoarece, ca şi în Heroes, este partea cea mai dinamică. Lupta se desfăşoară într-un cadru în care încap maxim 6 unităţi de fiecare parte. Trebuie să vă spun că poziţia fiecărui personaj este fixă şi nu poate fi modificată decât înainte sau după luptă, adică, în timpul luptei, unităţile NU se mişcă. Aşa că vă daţi seama că e foarte important ca înainte de fiecare luptă să vă poziţionaţi Healer-ul, Arcaşul sau Mage-ul undeva în spate, deoarece nu vor fi loviţi decât după ce unitatea situată în prima linie, în faţa lor, va muri (cu excepţia cazului în care inamicul are unităţi ranged, care pot lovi oriunde pe câmpul de luptă). Un lucru deosebit de plăcut este faptul că dacă nu moare tot party-ul şi aveţi templul construit, unităţile pot fi înviate, după ce în prealabil aţi dus ce a mai rămas din gaşcă într-un oraş sau castel. Modul în care se calculează hit point-urile este fix. Adică fiecare personaj face exact acelaşi damage indiferent de condiţii, cu excepţia situaţiei în care este sub influenţa unei vrăji. De fapt, totul este foarte fix, motiv pentru care s-a putut face un joc de cărţi asemănător cu cel de MTG (Magic - The Gathering).

... şi Altele

Dacă privesc acum în urmă, e clar că cea mai mare asemănare cu Heroes-ul este cea legată de faptul că fac parte din acelaşi gen. Există unele alternative care pot fi considerate ca îmbunătăţiri ce ar putea fi aduse lui Heroes, în special legate de posesia şi administrarea resurselor. Resursele sunt de două tipuri: mana şi bani. Mana este de patru tipuri, corespunzând celor patru specii existente. Fiecare unitate sau vrajă consumă un anumit număr de unităţi de mana care cresc în funcţie de numărul de surse de mana deţinute şi de numărul de oraşe pe care îl aveţi, în afară de castelul principal. În principiu, fiecare oraş sau castel poate administra maxim trei surse de mana. Aceste surse de mana, precum şi celelalte surse care sunt răspândite pe hartă şi care aduc bani, intră în posesie numai când sunt situate pe pământul caracteristic speciei. Acest lucru, adică practic teraformarea, poate fi realizat numai prin implantarea unui „rod”, care este abilitatea unui tip de erou specific (de exemplu Arhanghel pentru The Empire). Suma de bani care vine în fiecare zi este dependentă de numărul de oraşe pe care le aveţi, dar şi de nivelul la care sunt upgrade-ate. De aici încolo consider că restul amănuntelor ar fi bine să le aflaţi voi. Pentru fanii genului, jocul merită, aşa că vi-l recomand sincer.

Locke

LEVEL	Date tehnice
Titlu	DisciplesII: Dark Prophecy
Gen	TBS
Producător	Strategy First
Distribuitor	Strategy First
Procesor	P II 233 MHz
Memorie RAM	32 MB
Accelerare 3D	minim 8 MB
LEVEL	**Nota Review**
Grafica	19/20
Sunet	13/15
Gameplay	25/30
Feeling	05/05
Storyline	09/10
Multiplayer	08/10
Impresie	10/10
ON-LINE	www.strategyfirst.com





THE SHADOW OF ZORRO

Un joc pentru copii sau un joc...

O întrebare care mi-a măcinat nopțile, după ce am jucat pentru o perioadă de timp Zorro, a fost: care este categoria de vârstă pentru care a fost scris acest joc. Plecând de la ideea că majoritatea producțiilor se încadrează în două grupe, adică, prima între 0-12 ani, iar cea de a doua reprezentată de restul, și diferențele de stil sunt destul de mari, consider că e foarte greu să faci un joc al cărui grup țintă să fie toată lumea. În concluzie, voi încerca să tratez acest joc din două puncte de vedere - plăcerea unui copil sub 12 ani de a-l juca și ochiul critic și pretențios al adolescentului sau adultului.


În realitate, Zorro are gură.

Secțiunea copii

Sunt sigur că ați văzut toți filmele cu Zorro și că v-ar plăcea să fiți în locul lui. Ce ziceți? Cum ar să fii salvatorul tuturor acelor țărani nevoiași, să te bați cu oamenii aia răi care vor numai să se îmbogățească și să nu facă nimic altceva? Să fii un meseriaș al săbiei și să moară de frică toți dușmanii? Sunt sigur că ați visat la treaba asta, așa cum ați visat să fiți Batman, sau Superman, sau Superpolițistul. Cu jocul acesta o să puteți să faceți tot ce ați visat să faceți. O să aveți o grămadă de misiuni în care o să căutați bani furați, o să salvați oameni și la sfârșit o să-l înfruntați pe capul răutăților și o să-l bateți de o să-i sune apa în cocoașă. Să știți că jocul este foarte frumos, arată ca la televizor și vă garantez că o să vă puteți convinge părinții să vi-l cumpere cadou pentru că nu e cu sânge, nu are prostii în el, nu e cu bătaie, ci sunt doar lucruri așa ca între bărbați. Să nu vă speriați dacă nu o să vă descurcați de la început, pentru că nu sunteți obișnuiți cu butoanele. Dar dacă mai încercați, o să vedeți că nu e atât de greu. Dacă aveți un joystick, sunteți cei mai tari și nu vă mai rupe nimeni. Povestea pe care o are jocul de la început este un pic diferită de ultimul film, Masca lui Zorro. În 1822 apare în California un nou șef al poliției. Don Alejandro, tatăl lui Don Diego are impresia că-l cunoaște de undeva, putând fi chiar celebrul criminal de război, Montero. Și de aici începe aventura.

Secțiunea cealaltă

Din această secțiune fac și eu parte, așa că vă dați seama că-mi este mult mai ușor. Dacă jocul acesta este făcut și pentru secțiunea adolescenți și adulți, atunci vă sfătuiesc să aveți nervii tari. Dacă ați citit mai înainte, povestea este foarte simplă și nu are nimic deosebit. În principiu, jocul se vrea a fi un adventure cu ceva elemente action, dar prea puțin convingătoare. De la început veți fi frapați de aspectul graficii filmului de intro. Ori s-a dorit a fi făcută în stil umoristico-tâmpo-stupid, ceea ce nu prea pușcă, având în vedere povestea de după, ori


Vogue: colecția de toamnă

este o mostră de film deosebit de prost în care orice în afară de fizicul omenesc contează. Următorul pas este acela al tastelor. Probabil din lipsă de spațiu, producătorii nu au oferit posibilitatea de redefinire a tastelor. Ba mai mult, nici nu scrie nicăieri care sunt acele predefinite. O să vi se ofere câteva fișiere .cfg din care o să fiți nevoiți să alegeți pe cel care credeți că vă oferă combinația cea mai bună de taste și este posibil ca ulterior să fiți uimiți de cât de prost au fost alese. Sincer, dacă vreți, totuși, să-l jucați, faceți-vă rost de un gamepad sau încercați varianta pentru PS2. Grafica jocului în sine este destul de bună, mișcările personajelor relativ naturale. Zorro are o problemă referitoare la stânga sau dreapta împrejur. Este foarte fi-nuț, parcă ar fi amplasat pe un soclu care se rotește în ciuda gravitației. Nu vreau să vă vorbesc despre bug-urile de rotație ale camerei sau despre cele referitoare la înțepenirile în hartă ale personajului principal. Nu vreau să vorbesc nici despre faptul că jocul are un tutorial de toată jena, practic nu te învață decât cum să înveți singur, fără profesor. Probabil are un scop educativ, acela de a ne transforma în autodidacți chiar dacă lecția asta plus plictiseala o să ne coste ceva dolari buni. Cu alte cuvinte, jocul ăsta e...

Locke

LEVEL	Date tehnice
Titlu	The Shadow of Zorro
Gen	Action/Adventure
Producător	In Utero
Distribuitor	Cryo Interactive
Ofertant	Monosit Conimpex tel. 01-3302375
Procesor	P III 400 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica	13/20
Sunet	11/15
Gameplay	10/30
Feeling	01/05
Multiplayer	N/A
Storyline	08/20
Impresie	03/10
ON-LINE	zorro.cryogame.com





Lumea nu se mai satură de război

Este incredibil ce jocuri bune au putut să iasă pe piață într-un moment în care nu se aștepta nimeni. Ca RPG-ist nu vei mai ști de care joc să te apuci primul, Wizardry 8 sau Gothic, iar ca FPS-ist vei oscila (și până la urmă le vei alege pe amândouă) între Return to Castle Wolfenstein și Medal of Honor: Allied Assault. Dacă numărul trecut Mike a avut plăcerea de a vă introduce într-un joc în care cel de-al Doilea Război Mondial era populat și de zombie și mutanți alături de vajnicii soldați nemți, iată că de data asta avem de-a face cu un FPS ce încearcă să se apropie cât mai mult de adevărata atmosferă a WWII.

Vreau să precizez, așa din prima, că nu voi face o paralelă între Return to Castle Wolfenstein și Medal of Honor: Allied Assault pentru simplul motiv că fiecare dintre aceste două jocuri abordează stiluri diferite. Voi trata jocul din ochii unuia care nu știe cine e ăla Blaskowicz sau Heinrich. Să vedem deci ce au reușit să facă cei de la 2015 în acest joc.

Singleplayer

Jocul te pune în postura unui soldat american în timpul celui de-al Doilea Război Mondial. Un soldat mai special, ce-i drept, având în vedere că pe tot parcursul jocului vei fi chemat pentru a rezolva problemele cele mai importante ale campaniei Aliaților împotriva nemților. Vei lupta în cea mai mare parte a jocului pe frontul din Europa (Norvegia, Franța și Germania) dar și în Africa de Nord (Algeria). Jocul este împărțit în 6 campanii, fiecare cu misiunile și submisiunile aferente, totalizând în final aproximativ 20 de „niveluri" (sper să nu mă înșel) și 10 ore de gameplay efectiv.

Așa cum am spus și la început, Medal of Honor încearcă să surprindă cât mai bine atmosfera din WWII și, cel mai important lucru, să o transmită jucătorului. Cei de la 2015 s-au inspirat masiv, și în mod oficial, din celebrul film al lui Steven Spielberg, „Saving Private Ryan", astfel că vă puteți imagina de pe acuma, în cazul în care ați văzut filmul, la ce să vă așteptați din partea MoH-ului. Pe lângă atmosfera specifică filmului, veți reîntâlni în Medal of Honor și o serie de locații prezente în „Saving Private Ryan" și veți avea surpriza să vă treziți într-o serie de misiuni ce se dovedesc a fi copii fidele ale unor scene din film.

Dorind ca totul să iasă chiar mai bine decât „la carte", cei de la Electronic Arts au adus în ajutorul echipei producătoare consultanți militari specializați printre care se numără și Cap. Dale Dye, veteran de război ce a servit ca și consultant și în echipa ce a realizat filmul „Saving Private Ryan". Influența acestor specialiști se observă bine de tot în joc, de la arme până la locații și efecte sonore. Toate sunt redate înfricoșător de real. Că tot veni vorba de armament, în



Cred că mă aflu prea aproape de țintă



2 degete în sus = 2 sniperi în apropiere

Medal of Honor veți avea la dispoziție cam toate armele ce și-au găsit locul în arsenalul Aliaților în WWII, de la mitraliera Thompson până la pușca M1 Garand sau pușca cu lunetă Springfield. Fiecare dintre aceste arme arată și se comportă cât se poate de real, de la intensitatea reculului până la sunetul specific fiecărei arme.

Atmosferă și AI

Cele mai influente componente ale gameplay-ului din Medal of Honor sunt, cel puțin din punctul meu de vedere, atmosfera jocului și AI-ul inamicilor și al aliaților.

Atmosfera din MoH este cu siguranță cel mai de preț lucru pe care jocul îl aduce în universul FPS-urilor. Puteți să înșirați toate FPS-urile "militare" și tot nu veți da de unul care te face să trăiești atât de intens atmosfera războiului ca MoH. Luați ca exemplu misiunea cu debarcarea în Normandia... Un haos total, zbierete, împușcături, obuze ce cad la doi pași de tine... Te găsești apărat de gloanțele nemților doar de niște banale șine de tren în timp ce vezi cum cei ce s-au încumetat să meargă mai departe sunt secerați de gloanțe. Îți vine să te ascunzi în groapa aia toată ziua, chiar dacă realizezi că este doar un joc. Sentimentul de realism este înfricoșător, iar cei ce au avut vreodată „ocazia" să audă gloanțe șuierându-le pe la urechi s-ar putea să retrăiască niște amintiri nu tocmai plăcute. Pe de altă parte, în MoH războiul nu se poartă la scară mare ca, de exemplu, în Operation Flashpoint. Ai misiuni ce te duc din orașul cutare în orășelul cutare, nu fugi de nebun peste munți și văi. Dar chiar dacă faptul că jocul pare oarecum mai „îngrădit" și limitat față de Flashpoint-ul mai sus amintit, acesta recreează mult mai bine adevărata atmosferă a războiului. Cel mai important lucru este acela că nu te simți invincibil, și asta deoarece MoH reușește să te facă să uiți că e un joc și că tu te uiți la un monitor. Intensitatea jocului se datorează în mare parte și sistemului de respawn pe care l-au gândit cei de la 2015. Astfel, dacă nu îți iei inima în dinți și încerci să avansezi, chiar dacă în fața te așteaptă mai mulți inamici decât îți trebuie, te vei trezi că ți-ai terminat muniția pentru că inamicii nu vor conteni să vină și să tot vină...



Moartea e pe partea cealaltă a gardului

Alt factor care ridică mult de tot „atractivitatea" jocului și dă impresia de „realitate" este reprezentat de numărul destul de mare de script-uri întâlnite în joc. Adică, asta pe înțelesul tuturor, jocul reacționează în anumite momente cât mai real nu pentru că este el deștept ci pentru că așa i-a fost „spus" să reacționeze. Exemplu: dacă după ce reușești să plasezi o bombă te vei trezi cu toată armata germană pe cap se prea poate să nu fie din cauza faptului că ai călcat pe o rămurică și, vezi Doamne, un neamț mai deștept s-a dus și a adunat toată cazarma, ci pentru că în momentul în care ai



Cei doi urmează să își paseze o grenadă (pe bune!)



Să ghicesc... Jean de la Craiova?

De reținut







Se pare că soldații germani sunt gata să se sacrifice pentru a-i salva pe alții. Încercați să aruncați o grenadă în mijlocul unei camere plină de nemți. Rezultatul vă va surprinde...

pus bomba ai activat și un trigger care a dat de înțeles jocului că e momentul să pună ceva carne de tun pe tine. Bine, cu siguranță nu e cel mai potrivit și nici cel mai concludent exemplu, dar sper că ați înțeles.

Jocul reușește să te pună în fața unor misiuni cât de cât variate și interesante, dar, că tot l-am vorbit numai de bine până acum, vei întâlni și unele misiuni ce nu prea au ce căuta într-un shooter ce se vrea atât de realist. Vorbesc aici de misiunile ce tind rău de tot spre arcade, ca de exemplu cea în care mergi de-a dâra cu tancul pe un traseu mult prea liniar în timp ce distrugi cu ușurință tancurile inamice.

AI-ul din Medal of Honor are și el părțile lui bune și părțile proaste. Inamicii sunt diabolici câteodată prin capacitatea lor de a se folosi de orice birou, cutie, dulap sau altă formă de relief ce apare între ei și tine. Se ascund, își scot doar capul ca să te vadă și, mai ales, posedă incredibila capacitate de a te nimeri de sub un birou cu o pușcă de câteva kile pe care o țin cu o mână deasupra capului. Și că tot veni vorba de inamici, aveți grijă la câini. Sunt probabil cei mai parșivi dintre toți, se strecoară pe lângă tine, nu îi auzi și sunt rapizi.

Dacă tot suntem la capitolul „lupte", este de remarcat faptul că, deși este un joc care excelează prin realism, e nevoie de un număr destul de mare de cartușe pentru a te pune la pământ. Același lucru și la inamici... plus că există anumite momente (mai exact atunci când intervin, la inamici, animațiile gen „stai o clipă să-mi revin") când gloanțele trase de tine nu au nici un efect asupra sănătății țintei tale.

Părțile proaste ale AI-ului? Imaginează-ți o scenă în care un aliat și un neamț stau față în față, cu un stâlp între ei și trag înnebuniți fără să se atingă unul pe altul. Deh, se poate... O altă neplăcere, de data asta mult mai gravă, constă în faptul că, în timp ce nemții sunt deștepți foc, oamenii tăi sunt, sunt... nu am cuvinte. Este absolut evervant să vezi o luptă între un neamț și un aliat în care neamțul fuge de colo, colo și se ascunde pe unde poate în timp ce al tău stă falnic în mijlocul drumului și nu mișcă un pas.

Unde-s doi puterea crește?

În ultimul timp First Person Shooter înseamnă în primul rând multiplayer și abia apoi singleplayer. Dacă stai și te uiți la cât de mult îți ia să termini jocul ești tentat să crezi același lucru despre Medal of Honor. La fel am crezut și eu... După ce am jucat pe Omaha Beach în multiplayer am ținut să dau dreptate zvonurilor de mai sus. După alte câteva meciuri și hărți noi am ajuns la concluzia că, cel puțin în cazul MoH-ului, tot singleplayer-ul e baza. Și asta nu pentru că multiplayer-ul nu ar fi interesant, ba chiar foarte distractiv câteodată, ci pentru că nu aduce nimic nou (sau cel puțin nimic ce să iasă în evidență) în acest domeniu. Cu toate că vei găsi în MoH un mod de joc ce seamănă ca două picături de apă cu Counter-Strike, jocul pur și simplu nu are succes în multiplayer. De ce? În primul rând, Medal of Honor nu este un joc făcut pentru așa ceva, controlul personajului nu se potrivește cu ideea de joc furios în multiplayer, hărțile puse la dispoziție la fel. Și cel mai mare minus: jocul cere RESURSE, nu glumă. Gândiți-vă că pentru un server de 10 oameni care să meargă fără probleme îți trebuie un procesor peste 1GHz și peste 128 RAM.

Grafic, jocul arată... real. Engine-ul grafic din Medal of Honor are la bază engine-ul de Quake III căruia i s-au adus anumite îmbunătățiri. Rezultatul este un engine grafic cum nu se poate mai potrivit pentru un astfel de joc. Nu pot să spun însă că este ceva nemaipomenit... dar asta poate pentru că realitatea nu arată niciodată prea bine.

Medal of Honor este un FPS excelent, atmosferic și intens... dar care are parte de problemele sale. Lipsa aproape totală a storyline-ului aduce sarcina de a „arunca" jocul exclusiv pe umerii gameplay-ului, ceea ce face ca eventualele greșeli să iasă mult mai mult în evidență. Unele scăpări în designul nivelurilor, câteva greșeli în AI-ul inamicilor, timpul de joc MULT prea scurt și, nu în ultimul rând, un final absolut jenant împiedică Medal of Honor: Allied Assault să devină unul dintre cele mai importante FPS-uri ale tuturor timpurilor. Așa este doar un joc foarte, foarte bun (ceea ce nu este un lucru deloc rău).

Mitza

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Medal of Honor:
	Allied Assault
Gen	FPS
Producător	2015
Distribuitor	Electronic Arts
Ofertant	Best Distribution
	tel. 01-3455505
Procesor	P II 500 MHz
Memorie RAM	128 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB
LEVEL	**Nota Review**
Grafica	19/20
Sunet	15/15
Gameplay	26/30
Feeling	04/05
Storyline	N/A
Multiplayer	17/20
Impresie	09/10
ON-LINE	mohaa.ea.com



hattrick

You're in România
România
MENU
My Hattrick »
Brasov
-Brasov »
-Players »
-Training »
-Matches »
-Arena »
-Economy »
-The Club »
-Challenges »
-Bids »
România »
About Hattrick »
Supporter »
Mobile »
Shop »
COMMUNITY
Mailbox »
Chat »
Conferences »
Log off »
Vote for Hattrick at MPOGD!

Hattrick » România » Players

Your 28 players

Bela Ioanid
40 000 Lei, 18 years, passable form
Has disastrous experience and poor leadership abilities

Stamina: poor — Keeper: disastrous
Playmaking: poor — Passing: wretched
Winger: poor — Defending: poor
Scoring: wretched — Set Pieces: weak

Cătălin Milea
820 000 Lei, 26 years, weak form
Has weak experience and passable leadership abilities

Stamina: inadequate — Keeper: wretched
Playmaking: wretched — Passing: inadequate
Winger: weak — Defending: inadequate
Scoring: weak — Set Pieces: disastrous

Cezar Gusă
400 000 Lei, 21 years, passable form
Has disastrous experience and wretched leadership abilities

Stamina: passable — Keeper: disastrous
Playmaking: wretched — Passing: weak
Winger: inadequate — Defending: wretched
Scoring: weak — Set Pieces: passable

Ciodaru Popa
620 000 Lei, 24 years, passable form
Has wretched experience and passable leadership abilities

Stamina: poor — Keeper: disastrous
Playmaking: poor — Passing: inadequate
Winger: inadequate — Defending: disastrous
Scoring: inadequate — Set Pieces: weak

SORT ORDER
First name

OVERVIEW
Bela Ioanid
Cătălin Milea
Cezar Gusă
Ciodaru Popa
Corneliu Pop
Costica Piturcă
Dan Boloboc
Dan Pârvulescu
Dorinel Chirilă
Dorinel Soimaru
George Niculescu
Gogu Ciobotaru
Horatiu Chitul
Ion Baboiescu
Ionel Sopirlă
Ionel Trifu
Isăilă Blerincă
Jason Hickman
Lee Paris
Marian Talvan
Marius Barca
Miclăuș Maniu
Mihai Codrescu
Mircea Ciubotaru
Nicusor Baciu
Ovidiu Pitu
Remus Tilea
Teodor Pescaru

Visul oricărui jucător de fotbal...

În ultimele luni v-am tot povestit o mulțime de lucruri frumoase despre tot felul de jocuri on-line, în special MMORPG-uri, ce urmează a ne bucura zilele solitare cât de curând. Însă toate acestea au un mare inconvenient pentru utilizatorul român: taxa de participare de 10 USD ce poate fi plătită doar cu ajutorul unui card internațional.

Însă jocurile on-line nu înseamnă numai RPG-uri și strategii și mai ales nu înseamnă numai taxe peste taxe. Există și jocuri deosebit de drăguțe și interesante care pot fi jucate pe gratis, iar pentru aceasta nu ai nevoie decât de calculator, un browser de Internet și o conexiune, indiferent de capacitatea acesteia. Unul dintre aceste jocuri este Hattrick, un manager de fotbal ce cuprinde campionate din întreaga lume. Hattrick a fost conceput în 1997 de către Björn Holmér, un suedez mare amator de fotbal și de competiții online. Din vara lui 2000 Hattrick este proprietatea companiei Extralives AB compusă din Björn Holmér, Daniel Abrahamsson și Johan Gustafson. Aceștia au continuat să dezvolte ideea, pe baza feedback-ului primit de la utilizatori, astfel încât astăzi putem folosi versiunea a șasea a acestui joc.

Hattrick » România » IV.34

Series: IV.34

Country: România
Level: 4 out of 5

	Team	Played	Goals	Points
1.	FC Brasov	4	10 - 3	12
2.	Cluj	4	18 - 7	9
3.	Dimbovita	4	12 - 10	7
4.	Las Vegas	4	10 - 6	6
5.	MySteaua	4	7 - 5	6
6.	FC Scupa in Dunare	4	8 - 19	4
7.	Prahova	4	7 - 12	3
8.	Satu Mare	4	2 - 12	0

Promovarea este un obiectiv realizabil

Greu la deal cu boii mici

Pentru a putea juca Hattrick, în primul rând trebuie să treceți pe la www.hattrick.org și să vă înregistrați, în același timp alegându-vă un nume pentru viitoarea voastră echipă. Într-un interval de patru zile veți primi confirmarea înregistrării echipei în campionatul ales (n-ar strica să încercați campionatul României unde sunt deja un număr considerabil de conaționali ce se întrec în ascuțișul tacticii). Atunci veți fi înștiințat că echipa voastră a fost acceptată într-una din ligile inferioare (IV sau V) ale campionatului ales și că puteți oricând să vă începeți activitatea de antrenor. Hattrick este un joc săptămânal, ceea ce înseamnă că evenimentele fotbalistice vor fi programate și se vor desfășura de-a lungul săptămânilor reale. În fiecare duminică dimineața vor avea loc meciurile din campionat, iar miercuri cele din cupă sau amicalele. Și când spun duminică mă refer la duminica din viața noastră reală nu la o duminică „virtuală".

Între aceste două zile vor exista sesiuni de antrenamente, management al resurselor, al juniorilor, al stadionului. Mă voi ocupa în continuare de câteva din aspectele cele mai importante ale simulării on-line. Jucătorii, fiind piesele grele, trebuie tratați cu multă atenție. Acest lucru nu va fi foarte greu, deoarece jucătorii nu au atât de multe caracteristici, precum sunt cele oferite în Championship Manager, de exemplu. Caracteristicile sunt prezentate și într-o altă filozofie decât cea cu care eram obișnuiți. Nu există roluri predefinite în echipă (gen fundaș dreapta sau atacant); orice jucător poate juca în orice poziție dorești, dar bineînțeles că fiecare dintre aceștia vor juca în funcție de abilitățile personale. Acestea sunt prezentate relativ simplist, sub forma unor indicatoare ce ne arată cum se descurcă jucătorul în anumite situații de joc. Nu avem numere. În locul lor vom putea afla că jucătorul respectiv este poor la capitolul playmaking, dar divine în fața porții adverse. Pe lângă acestea mai există patru elemente care pot influența decisiv comportamentul jucătorilor în timpul meciului: experiența, calitățile de lider, forma de joc și, recent, abilități speciale (Quick, Strong etc.). Bineînțeles că jucătorii pe care i-ai primit la început nu vor fi acele staruri pe care ți le dorești. Vedetele va trebui să ți le construiești în timp sau să ți le cumperi. Antrenamentele sunt un factor important, ele putând fi atât generale (și afectează în special forma jucătorilor), dar și specifice (apărare, atac, faze fixe etc.). În fiecare duminică veți avea posibilitatea să promovați câte un junior la echipa mare, iar dacă ați investit în prealabil în tineret s-ar putea să descoperiți adevărate giuvaere fotbalistice printre aceștia.

Transferurile și meciurile

Acestor două elemente m-am decis să le acord o atenție specială nu neapărat datorită importanței lor, cât a modului inedit în care au fost implementate. Din păcate, nu poți vedea calitățile unui jucător care nu este nici pe piața de transferuri, nici în echipa ta. De aceea nici nu vei putea face oferte altor echipe pentru anumiți jucători pe care i-ai dori (așa cum se întâmplă în realitate). Singura modalitate ar fi să discuți pe forumul site-ului cu proprietarul acelei echipe și acesta să-l

Hattrick » National conference - România

National conference - România

It is not allowed to post cheating accusations on this conference. Mail them to appropriate GM instead. Transfer ads and player valuations belongs on the transfer conference, and you may not post them here.

Subject	Sent by	Replies
raspuns pentru burebista	Paul09	1
sugestii.....	Paul09	2
?	Paul09	1
Golazzo	somnorosu	2
Juniorii - S5	burebista	7
Cum a mers antrenamentul S4?	burebista	8
Friendly Champion's League	gogoasha2001	21
amicale	somnorosu	4
S-a deschis conferinta de pres	Gordea A	0
Antrenor	GabiS	10
Ce bataie pe Gogoasha	burebista	9
Nationala	Dobrin	18
Sfaturi pt. incepatori	danzii	8
Carcuma di peste drum II	Tulfutz	6

Comunitatea virtuală a Hattrick-ului

scoată pe lista de transfer doar pentru tine. Odată pus pe lista de transfer (fiecare campionat are lista lui), jucătorul va sta acolo trei zile, timp în care doritorii pot depune oferte pentru el, în sistem de licitație. La sfârșitul celor trei zile, cel care a depus oferta cea mai mare va câștiga acel jucător sau, în cazul inexistenței ofertelor, va rămâne la echipa originară.

La lista de meciuri vei putea vedea atât o parte din ultimele meciuri jucate, cu rezultatele obținute și raportul complet, dar și 4-5 din meciurile viitoare. De aici vei putea da instrucțiunile de joc atât tactice, generale, cât și individuale, în avans, astfel încât la ora meciului, chiar dacă nu ești online, echipa va fi pregătită și va juca ceea ce ai instruit-o. Meciurile vor dura 90 de minute reale cu sau fără prelungiri (după caz), timp în care va fi generat un raport. Din păcate, meciul odată început, nu mai poți schimba nimic, nici cu indicații, nici măcar cu schimbările de jucători (acestea realizându-se automat și doar dacă se accidentează vreun jucător).

Hattrick are și un serviciu cu plată (o sumă modică de altfel chiar și pentru români) numit Supporter, prin care poți primi câteva „floricele" drăguțe precum posibilitatea de a juca de pe telefonul mobil, declarații de presă, numere pe tricouri sau un club pentru suporterii echipei tale.

Acestea fiind spuse, vă aștept pe toți într-un campionat românesc, mai ales acum când Campionatul Mondial între națiuni este o certitudine și avem nevoie de jucători români cât mai talentați.

Claude

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Hattrick
Gen	Online football manager
Producător	Björn Holmér
Distribuitor	Extralives AB
ON-LINE	www.hattrick.org

Echipa este suficient de bună să spulberi tot în campionat

O altă față a echipei brașovene

Cu cât mai multe stele cu atât mai bine

Heroes II of Might and Magic
The Succession Wars



O serie care a scris și care scrie istoria

Din multitudinea jocurilor cărora le-am bătut cărările de-a lungul timpului, doar unul singur mi-a lăsat o amprentă atât mentală, cât și sufletească greu de egalat de către orice alt joc: Heroes of Might and Magic II. De ce? Sincer, nu sunt foarte sigur de motiv. Poate că acea lume pe care jocul o simulează este perfectă pentru mine, este ceea ce mi-am dorit dintotdeauna! Nici de asta nu sunt sigur, cum nu sunt sigur nici de faptul că universul care se desfășoară în jurul meu este real. Până la urmă, cum spuneam, totul este o chestiune de gust. Lumea poate fi frumoasă sau poate fi urâtă, depinde pur și simplu de ochii prin care este privită. Așa că ce anume îmi furnizează mie certitudinea faptului că ceea ce este este cu exactitate ceea ce este? Prietenii? Soția? Friptura de pui sau garnitura de orez? Realitatea TV? Nu. Consider că nimeni nu mă poate face să pătrund dincolo de privire, dincolo de minte, dincolo de om, dincolo de tot ceea ce „se vede", adică în adevăr. Dar există totuși anumite alternative mai simple unde realitatea aceasta a noastră nu suferă distorsionări sub imperiul adevărului. Este vorba de jocuri. Acestea sunt pure creații ale minții sub această realitate vizibilă și palpabilă, dar care oferă alternative pentru fiecare individ în parte de a-și crea propria variantă de univers. De fapt, toată fascinația aceasta a jocurilor pe calculator se bazează pe această idee. E bună, e rea? Nu se știe cu exactitate. Uneori este bună, alteori este rea. Depinde de cât de pozitivă sau negativă este reprezentarea conștientă a frontului ante-vizual.

De la Heroes I...

Plecând din timpuri imemoriale, iată că se îndreaptă către noi amintirea unui început timid în materie de jocuri, ca de altfel toate începuturile din acea vreme. Este vorba desigur despre prima privire aruncată în atelieriul halei de producție 3DO al lui Heroes of Might and Magic. La prima vedere apare ca un joc deosebit de artistic, în care monștrii se confundă cu frescele din catedrala artei evului mediu timpuriu, cu unele dezavantaje și bug-uri. Este într-adevăr un copil al unei epoci ce avea să vină la numai câțiva ani mai târziu. Trecut oarecum cu vederea, dar totuși băgat în seamă de către majoritatea celor care aveau tangențe cu sistemele de calcul contemporane acelor vremuri, Heroes of Might and Magic a încercat să se ridice singur, dar din păcate și-a atins limita de nivel întâi predestinată tuturor acelor jocuri de începutul de drum și aventura lui a luat sfârșit cu titlul de „Strategy Game of The Year" și lansarea celui de al doilea Heroes. Însă întrebarea care se pune este cui îi datorăm nebunia Heroes of Might and Magic, lui sau secundului său, Heroes of Might and Magic II? Iată o întrebare al cărei răspuns mă face să-mi reconsider impresiile despre „epoca vitezei". Trebuie să vă spun că, jucând Heroes of Might and Magic I, veți simți faptul că, dacă îl reduceți la nivel de concept, practic nu există aproape nici o diferență majoră între el și cel de al treilea din serie. A, dacă nu știați, există și un predecesor al lui Heroes care s-a chemat King's Bounty, probabil primul TBS fantasy al tuturor timpurilor. Totuși, dat fiind faptul că CD-ul LEVEL de luna aceasta conține versiunea full după care mulți plâng de ani de zile și mai ales pentru că a fost ales ca jocului anului 1996, propun să ne întoarcem ușor fața către Heroes of Might and Magic II, dar fără să uităm ce avem în spate și bineînțeles mai departe, înainte.

...prin Heroes II...,

Da. În special prin Heroes of Might and Magic II, deoarece în structura mea valorică el reprezintă prima poziție. Experiența mea în acest joc se întinde pe aproximativ 5 ani de zile și încă nu pot să spun că știu totul despre el. Dacă îmi este permis, voi încerca să vă împărtășesc, vouă fani ai TBS-ului și nu numai, ce-

Kings Bounty



King's Bounty a fost probabil primul joc fantasy de strategie turn-based creat vreodată și a servit ca bază pentru Heroes of Might and Magic. A fost lansat în anul 1990 de către New World Computing (fondat în 1984 de către Jon Van Caneghem). Astăzi, precum știți, New World Computing este o subdiviziune a lui 3DO Company. În principiu, jocul este destul de interesant, povestea fiind orientată asupra furtului Sceptrului Regal, fără de care Regele va muri. Veți găsi foarte multe asemănări cu seria Heroes și merită să-l încercați măcar așa, în scop istoric. Este abandonware și îl puteți obține de la următoarea adresă: www.zone.ee/kingsbounty/



Câmpul de luptă în Heroes I



Oraşul din Heroes I

ea ce am învăţat şi aplicat de-a lungul atâtor ani. Dacă voi face greşeli sau voi da informaţii greşite, vă rog a-mi fi scuzate, deoarece acestea reprezintă roadele experienţei personale şi nicidecum modul ideal de joc. Voi începe prin a vă spune că jocul a fost lansat în anul 1997 şi a avut un succes nebun. Au fost organizate competiţii internaţionale cu reguli fixe şi jurii în care s-au întâlnit unii dintre cei mai puternici jucători pentru a se înfrunta. Din păcate nu am avut onoarea de a participa, chiar dacă ştiam de ele, din cauza unui motiv foarte simplu: nu aveam conexiune Internet, iar Internet Café-urile erau rare şi scumpe. Pentru voi am prezentat unele dintre adresele de e-mail ale unora dintre aceşti jucători. Din păcate, nu ştiu cât mai sunt de actuale. Revenind, Heroes II este, după cum ştiţi, un TBS a cărui acţiune se desfăşoară într-un ţinut legendar cu numele de Enroth. Dacă vă amintiţi, la sfârşitul lui Heroes I celebrul Lord Ironfist a reuşit să unifice tot ţinutul după care pacea şi liniştea s-au aşternut asupra lumii pentru 25 de ani. Lord Ironfist a avut doi fii, Roland aka Good şi Archibald aka Bad. În Heroes II se vorbeşte tocmai despre luptele care au urmat între cei doi fii pentru ocuparea tronului după moartea lui Lord Ironfist. Evident, cel care a dat startul a fost Archibald, prin izgonirea de la castel a bunului său frate. Pentru că tocmai mi-am amintit, această linie epică poate fi urmărită şi în seria Might & Magic. Oare în ce constă originalitatea jocului (în raport cu altele şi nu cu Heroes I)? La prima vedere, jocul nu atrage prea mult. Grafica nu este şi nu a fost extraordinară, însă partea de tactică şi strategie este dusă la paroxism. Iată cum...



...plus Heroes II tactics...

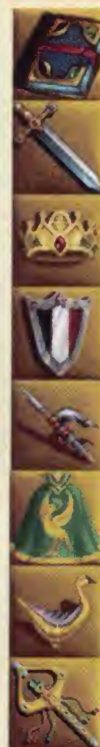
...tot acest amalgam de laude se concretizează. Aşadar, avem şase tipuri de castele şi eroii corespunzători, pentru fiecare castel cinci tipuri de creaturi plus altele adiţionale, un număr destul de mare de vrăji (60) şi vreo 75 de


În zbor peste ziduri



Un erou relativ bun

Ultimate artefacts



Book of Knowledge - Knowledge +12

Sword of Domination - Attack +12

Crown - All +4

Shield - Attack +6 si Defense +6

Staff - Spell Power +6 si Attack +6

Cloak of Protection - Defense +12

Golden Goose - 10.000 /zi

Wand of Magic - Spell Power +12

artefacte dintre care 8 deosebit de puternice (Ultimate Artefacts, a căror listă se află în acest articol). Ei bine, nu e prea mult în comparaţie cu Heroes III dar, ca şi şahul, un număr redus de piese poate face un joc mult mai atractiv şi tacticile uimitoare mult mai posibile. Atunci când devine mult prea complex, omul are obiceiul de a-şi crea nişte stereotipuri de strategie care vor ucide, cel mai probabil, inventivitatea. Exemplele sunt numeroase, însă nu fac obiectul


Cu Luck să dăm în cei 14 Dragoni Negri!!

articolului de faţă. Aşadar, jocul se axează pe de o parte pe gestionarea cât mai atentă a resurselor, iar pe de altă parte pe explorare şi luptele propriu-zise. Complexitatea jocului este determinată tocmai de interdependenţele dintre cele două aspecte particulare şi aparent detaşabile una de cealaltă. Cele şase categorii bazale ce caracterizează jocul dispun de anumite calităţi speciale şi particulare. După cum observaţi în tabel prezentat, nu toate au nevoie de acelaşi tip sau cantitate de resurse.

Aceste diferenţe duc clar la abordarea diferită a mediului de desfăşurare a jocului, adică a hărţii: hărţile „Small" şi „Medium" vor avea nevoie de o dezvoltare rapidă, deci de ales vor fi castelele de Barbarian şi Knight; hărţile „Large" şi „Extra-Large" vor profita de avantajele oferite de Wizard, Necromancer, Warlock şi Sorceress. Referitor la tipurile de eroi, recomandabil este să folosiţi acelaşi tip cu cel al castelului.

Revenind la resurse, este recomandabil ca, la început, să forţaţi o pază strictă asupra lor pentru că, altfel, veţi fi puşi în situaţia de a relua scenariul. Tacticile din timpul luptei sunt similare cu cele reale, de război, aşa că orice documentaţie (nu vă recomand Mein Kampf) este binevenită. Unităţile sunt terestre de melee şi distanţă, respectiv de aer. În linii generale: unităţile terestre de apropiere sunt mai puternice decât cele de distanţă; unităţile aeriene sunt mai rapide, dar se axează pe blocarea celor terestre de distanţă, ceea ce poate fi transformat din dezavantaj în avantaj atunci când aveţi unităţi terestre de apropiere numeroase şi puternice; unităţile terestre de distanţă sunt adevăraţi killer-i dacă nu sunt blocate; succesul unei bătălii în care sunteţi în dezavantaj poate fi garantat prin folosirea adecvată a vrăjilor din dotare. Vrăjile sunt de cinci niveluri şi devin disponibile prin construirea nivelului de Mage Guild adecvat. Dacă o vrajă este de nivelul 5 asta nu înseamnă că este cea mai potrivită. De multe ori soarta unei bătălii stă într-un Haste sau într-un Blood Lust dat la momentul potrivit. Un Blind sau Paralize îl pot împiedica pe erou să fugă, ceea ce vă scuteşte de plăcerea de a mai lupta cu el şi vă poate oferi şi un set destul de bogat de artefacte, başca experienţă. Modul în care se calculează damage-ul făcut de o unitate asupra alteia se face după formula de mai jos, ţinând cont de faptul că attack-ul are prioritate în faţa defense-ului.

Dacă a loveşte b atunci

Dmg_total=Dmg_a + Dmg_b x (Att_a - Def_b) x 10%

Când b răspunde a atunci

Dmg_total=Dmg_a - Dmg_a x (Def_b - Att_a) x 5%,

deoarece atacul are întotdeauna avantaj.

Tip de castel							
Barbarian	22300	35	75	20	0	0	0
Knight	26700	85	40	30	0	0	0
Necromancer	30400	25	40	15	15	15	30
Sorceress	24500	30	40	10	10	25	0
Wizard	40500	5	60	0	15	0	50
Warlock	41200	35	30	10	50	15	10

Jucători celebri

Iată câteva nick-uri și adrese de e-mail ale unor jucători celebri:

Antho the Best - sylvie.tousignant@cgocable.ca
Argyre - yennick@aol.com
Delwind - dgn@club-internet.fr
Casper - cascag@mygale.org
Lancelot - jlecompte@ireseau.com
Stefan - stephane.lafontaine@videotron.ca
Thunder - mfrattin@globetrotter.net
Elwooood - elwooood@club-internet.fr



Frumos, da, frumos...

Din păcate, toată seria de tactici și strategii pe care le am acum în minte nu ar încăpea nici în toată revista, așa că o să mă reduc la un grup de tips & tricks și alte informații esențiale pentru a putea juca bine aproape din primul moment. Totuși, adevărata perfecțiune a lui Heroes II - The Succession Wars a fost realizată odată cu apariția add-on-ului, Price of Loialty. Singura lui problemă a fost, bineînțeles, introducerea centrelor de recrutare pentru Ghosts. Știți voi de ce!!

...și prin Heroes III...

Heroes of Might and Magic III a reprezentat următorul pas în viziunea producătorilor. Linia epică se continuă peste un număr destul de mare de ani cu alte personaje și altă epocă. Asta reiese în primul rând din apariția unor tipuri noi de creaturi care îmbogățesc arsenalul posibilităților de abordare a tacticii. Cum am mai spus, problema cu această „îmbogățire" este că a fost un pic exagerată. Aceasta este, bineînțeles, părerea mea, strict personală, așa că orice critică va fi bine primită. Îmi pare rău, dar Heroes III nu mi-a oferit atâtea satisfacții ca Heroes II. Cel mai mult m-a deranjat introducerea a șapte unități per erou și castel. Personal, consider că cele două tipuri de unități în plus nu sunt decât o complicare inutilă a ceea ce era deja suficient de complicat. Cel mai mult dintre toate add-on-urile de Heroes III mi-au plăcut Cronicile în număr de 8 (dacă nu știați), iar cel mai original este fără îndoială In the Wake of Goods. Ceea cea este într-adevăr nemaipomenit la ultimele două Heroes-uri este coloana sonoră, care este absolut înălțătoare. Ea este cea pentru care am plâns după versiunea full a lui Heroes 2. În concluzie, deja cunoscutul Jon Van Caneghem, creator și designer al seriei, a realizat acest univers Might & Magic a cărui influență asupra industriei jocurilor se va face simțită mulți ani de acum înainte.



Atât de cunoscuta imagine

Cheats

Porniți jocul cu comanda /nwc și activați modul debug

911 - câștigați scenariul
1313 - pierdeți scenariul
8675309 - vedeți întreaga hartă
32167 - 5 dragoni negrii
101111 - aur
899101 - gems
844691 - minereu
844690 - lemn

...către Heroes IV

Toată lumea așteaptă cu nerăbdare lansarea extraordinară a lui Heroes IV. Din păcate, și acesta, ca și celelalte jocuri mult anunțate ale vremii, a fost amânat de câteva ori. Nu știu ce să cred, cu toate că, relativ la ceea ce se vorbește că va conține, se anunță foarte promițător. Noile concepte (eroul va lua parte activă la luptă, perspectiva grafică va fi izometrică, modificările apropo de calcule precum și alte lucruri) ne duc cu gândul la faptul că s-ar putea să ne trezim cu ceva cu totul și cu totul deosebit de ceea ce ne închipuim. Oricum, nu doresc să fac prea multe comentarii până nu voi avea versiunea de test în mână.

Locke

Tips &Tricks

La început construiți întotdeauna statuia

În ultima zi din săptămână faceți fântâna

Construiți întâi clădirile simple, ne-upgrade-uite, pentru a acumula creaturi

Căutați rapid o mină de aur sau cuceriți o Haunted mine

Construiți cât mai repede un Mage Guild

Cumpărați cât mai repede un Spell Book pentru Knight și Barbarian

Pe nivelurile peste Normal de dificultate, calculatorul știe absolut totul despre voi

Acumulați cât mai multă experiență

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	Heroes of Might and Magic II The Succession Wars
Gen	TBS
Producător	New World Computing
Distribuitor	3DO Computing
Ofertant	LEVEL
Procesor	486 DX2 80 MHz
Memorie RAM	8 MB
Accelerare 3D	Nu
ON-LINE	www.3do.com

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT



SNIPER'S LAST STAND


Începutul misiunii şi un prim sniper...


În spatele acelor arcade se ascund câţiva inamici


O casă plină de soldaţi. Încercaţi să eliminaţi mai întâi sniper-ii de la geam...


...şi abia apoi pe cei ce au mai rămas


Ruinele unei case pot ascunde multe surprize


Un sniper foarte greu de detectat...



...şi unul şi mai şi



Nu vă aventuraţi prea departe...



pentru că s-ar putea să aveţi parte de nişte surprize



Unul dintre locurile preferate ale sniperilor



O zonă „fierbinte"



Un sniper neamţ ce se ascunde cu dibăcie printre ruine



Casa unde veţi găsi muniţia necesară pentru...



...rezolvarea misiunii

Ghinea's Game Universe



La grădiniță eram meșter în ale jocului. Pe bune. Eram orchestratorul majorității jocurilor „în grup", și care nu erau de competiție. La sugestia mea, făceam trenulețe din scăunele și, stând în ele (pe loc, evident), ne povesteam unii altora pe unde trecem și ce întâlnim în drumul nostru. Și, pe bune, ajungeam să credem, era ceva fermecat la mijloc, parcă simțeai și cum treci peste macazuri.

Dar cel mai cunoscut și mai popular joc pe care îl porneam și care prindea pe toată lumea era cel de construcție. Foloseam absolut orice aveam la îndemână, dar în special elemente din jocuri modulare de construcție (un fel de LEGO-uri, dar mai simple, alcătuite numai din „cuburi" ce se prindeau unele de celelalte). Ieșeau, nene, din mâinile mele niște ciudățenii de care mă mir și acum, dar a căror calitate principală era explicația, povestea în care le integram, și care îi aduna pe toți copiii în jurul meu (și mai ales pe mine...). Făceam nave maritime de război, tancuri, castele, tunuri, turnuri și avioane, nave spațiale și creaturi extraterestre. Uneori, mă mai ajutam și de plastilină în alcătuirile mele, dar numai când nu vedea tovarășa educatoare, pentru că se murdăreau cuburile. Ehe, vă dați seama că dobândisem o anumită faimă în grădinița mea, și asta m-a adus în grațiile unei frumuseți locale, care m-a invitat în pătuțul ei, în timpul orei de somn de după-amiază. Și uite așa, am fost introdus, fără să o știu la vremea respectivă, în domeniul jocurilor erotice ☺. Bine, bine, dar ce putea să fie la vârsta de 5 ani un joc de-a mama și de-a tata, și nu de-a V. Valerie și mouse-ul transpirat...?

Titlu:	Marius-Mihai Ghinea
Gen:	Convex
Producător:	Alternanța pisc-vale-pisc-vale
Data apariției:	Scorpion născut în anul Câinelui
Procesor:	Atât de overclock-uit că nu mai contează
Memorie:	Numai buffer-e
Cerințe minime:	Acces nelimitat în pivnițele Măriei Sale

NOTA:

Look:	De căpătat	Gameplay:	Ce înseamnă, de fapt, gameplay?
Sunet:	Probably the best ear in the world	Feeling:	Nereprezentativ
		Impresie:	„Eu cred că vor să-i extermine pe români."

I(n)spirescu

Dacă stau și mă gîndesc mai bine, toate se leagă în „universul gameresc a' lu' Ghinea". Iar liantul, forța magnetică ce cheamă și reține lucruri disparate, esențial diferite, dându-le o justificare și aranjându-le într-un Cosm jucătoricesc oarecum coerent, este... basmul. Dar nu poveștile șugăroase și moralizatoare precum cele ale fraților Grimm sau ale contesei de Segur. Nu, este vorba despre basmele noastre, românești, culese de la rădăcină, și aflate încă în contact direct și nemijlocit cu mitul.

Trebuie să le mulțumesc părinților și bunicilor mei pentru că ani de zile, aproape seară de seară, mi-au citit basme românești. Iar asta la o vârstă la care imaginația este în plină formare, și în care cuvintele auzite declanșează un întreg proces de construcție mentală a imaginilor, sunetelor și faptelor evocate de basm. Este cel mai eficace și mai plăcut exercițiu de imaginație de care am avut parte până acum, și lui îi datorez apropierea de joc, în general, și de jocul pe calculator în special.

Real = Unreal

Întocmai precum televizorul, și calculatorul este un inamic al acestei dezvoltări cu adevărat virtuale a imaginației. Asta pentru că oferă prea mult simțurilor noastre, prea „pe tavă", lăsând prea puțin loc acelei dulci speculații a fantasticului care îți dezvoltă facultățile subtile ale spiritului.

De aceea, nu sunt un prieten al ideii folosirii calculatorului pentru cei mici (paradoxal, doar țin o rubrică de multimedia...). Abundența de imagini și sunete care invadează mintea copilului îl scutesc pe acesta de efortul propriei imaginații, de exercițiul propriei construcții fantastice, copilul primind în mintea sa un produs gata digerat. Și tot de aceea, iubesc jocurile oarecum incerte, în care anumite lucruri nu sunt explicate în amănunt, ci doar sugerate prin tușe fine, iar mintea celui din fața calculatorului trebuie să facă un anume efort de imaginație. Cel mai strălucit exemplu în acest sens este până acum neegalat: Thief - The Dark Project. Despre care vom vorbi cu altă ocazie, într-un review special.

Într-o categorie asemănătoare aș pune și renumitul Unreal, după mine cea mai frumoasă poveste a unei ascensiuni spirituale, mai ales că este spusă mutește. Drumul întreg de la suprafața planetei Na Pali până la stele este presărat cu edificii de cult, a căror structură și semnificație se suprapun uimitor pe cuvintele Divinei Comedii dantești. Dar acest lucru nu este pus în față și explicat de făcătorii jocului. Mici indicii sunt mesajele lăsate de preoții populației nali, și care vorbesc de nevoia de a ajunge la un anume templu, la un liman spiritual. Sunt convins și acum că a existat o premeditare a creatorilor jocului, care au ocultat în textura acestuia elementele unei inițieri. Sau e doar imaginația mea de vină pentru toată această senzație? În opinia mea, tocmai aceasta este reușita supremă a unui joc – să ajungi să nu mai cunoști granița dintre imaginația ta și imaginația creatorilor săi.

Mecano...

... cântă în original „Hijo de la Luna", știu. Dar eu am să vă vorbesc despre Ghinea când a mai crescut o țâră, și a început să folosească seturile acelea de construcție mecanică în care găseai tot felul de module de tablă cu găurele, asamblabile prin șuruburi și piulițe. Totul spre fericirea părinților săi, care vroiau să-l vadă inginer mecanic. Să nu credeți că am rămas la nivelul construcției de avioane și mașinuțe, nuuuu, eram mult mai pretențios, așa că mi-am cumpărat mai multe astfel de seturi și am făcut o mică unitate de baliste, cu elementul flexibil realizat din bețe de marocco! Modelul îl luasem din Micul Dicționar Enciclopedic, unde era poza unei baliste romane. Una din balistele mele avea chiar un mic motoraș electric, scos dintr-o mașină teleghidată care a suferit o frugală operație de schimbare de sex (spre deliciul părinților mei, care vroiau să devin, eventual, inginer auto).



Așa începe cutscene-ul meu favorit – cel din finalul Thief The Dark Project.

Unde se avântă vulturii

Da-n ce trăgeam eu cu balistele mele? Este limpede, dacă și voi ați fost băieței, că aveam o colecție de peste o sută de soldați de plastic, cu cowboy, indieni, cavaleri medievali, dar și soldați moderni. Pe lângă aceștia eram bine dotat de ai mei (care vroiau să mă facă inginer, fie și constructor), cu tot felul de cubulețe, la care se adăugau componentele unui joc mare de domino și o mulțime de baterii mari de 1,5 V provenite de la un radio Gloria. Uite-așa, camera mea devenea un imens câmp de bătălie, cu fortărețe pe înălțimi și cu trupe care apărau sau atacau.

De-a lungul timpului, armele pe care le-am folosit pentru tragere au fost diverse: pistoale cu ventuză, un pistol arbaletă de fabricație proprie, praștii cu țichi, țevi cu cornete, balistele de mai adineauri precum și un mic tun cu arc. Acesta din urmă avea chiar un încărcător cu cinci proiectile de plastic și oferea posibilitatea luării liniei de ochire cu ajutorul unor volane mici, întocmai ca la tunurile de antiaeriană adevărate. Cred că ai mei ar fi fost mulțumiți să mă vadă chiar și inginer militar.

Deși pe la 14 ani m-am lăsat de aceste sporturi (nările începeau să mi se dezvolte pentru captarea feromonilor feminini), pe la 22 de ani am mai făcut câteva partide cu soldățeii mei. Era singurul lucru de care eram capabil, fiind cu nervii zdrențuiți de brusca lăsare de fumat, imperios necesară în urma unei intoxicații tabagice nasoale de tot.

Până la urmă, cu asemenea antecedente (inclusiv țigara), era clar că voi ajunge în grupul fanilor Stronghold, alături de onorabilul meu coleg Locke. Iar faptul că sunt dependent de universul Total War nici nu mai trebuie pomenit. Close Combat se subînțelege și el aici, dar numai cu mine în postura de admirator al performanțelor prietenului meu Radu, cel alături de care realizez articolele sub semnătura Ștefan a PIIIG.

Bine, bine, treacă de la mine, treceți și Age of Empires în listă.

Când se rupe filmul...

... de atâtea săgeți care zboară și săbii ce se încrucișează! Experiența mea de jucător nu ar fi fost împlinită fără vizionarea a două filme de căpătâi pentru orice fan al genului tactic militar. Primul de care v-aș vorbi este „Kagemusha", regizat de meseriabilul Akira Kurosawa. Am văzut filmul ăsta când eram kinder, și am rămas cu mintea lipită de el. În zilele noastre, a apărut Shogun: Total War și mi-am zis: „păi, nu cumva?...". Și am extras de cîteva ori rădăcina cubică din Scaraoțchi, până am reușit să văd din nou filmul. Într-adevăr, precum în Shogun, este în „Kagemusha" bătălia de la Nagashino. Renumita bătălie de la Nagashino!

Am privit este puțin spus, am trăit intens toate momentele acelei sinistre confruntări dintre clanurile Oda și Takeda. Încordat precum un arc, aproape că am urlat la Takeda Katsuyori: „Nu fi dobitoc, nu trimite cavaleria prin mâlul râului (Regongawa, n.a.) către archebuzierii ăia nenorociți! Nu ai nici o șansă cu un atac frontal, nici măcar nu vor ajunge la palisadele lor..." Ah, și cum a căzut mândra cavalerie Takeda... Și cât de bine a pus Kurosawa pe film desfășurarea tactică din acea zi a anului 1575! La fiecare val de cavalerie trimis practic la sinucidere de Katsuyori, suferam ală-



Iată de ce motanului meu, Grigore, i se spune acum Creatura.



Il2, un joc cinematografic pentru ochi, adevărat pentru mâna de pe manșă.

turi de generalii Takeda, murmurând tot mai deznădăjduit „retragerea, retragerea...". Știam că numai un atac pe flanc ar fi putut duce la victorie, prin învăluirea laterală rapidă a pozițiilor archebuzierilor.

Doar Katsuyori avea suficienți „Yari Cavalry" pentru asta, nu? Hmm, ce-și face un asemenea om cu mâna lui se numește istorie. Pe care am trăit-o cu maximă intensitate, căci îmbinarea film-joc mi-a adus unele din cele mai grozave experiențe jucătoricești de până acum.

Al doilea film este, culmea, „Gladiatorul". Care nu mi-a plăcut decât pentru extraordinara realizare a momentelor în care eroul are viziunea tărâmului de dincolo de moarte (genială și muzica Lisei Gerard, ex. Dead Can Dance!) și pentru, evident, scena bătăliei de început a filmului. În sfârșit, și-au dat seama și americanii cât de penibili sunt cu luptele lor puse în scenă de producători de musical! Și au reușit să reconstituie atât tactic, cât și ca atmosferă, realitatea unei lupte din vremurile Romei imperiale. Ei bine, datorită acestei excepționale scene, am trecut mai sus în lista de preferințe și Age of Empires, varianta Rise of Rome.

... poate cea mai neobișnuită trăire pe care o ai după o perioadă îndelungată în care ai insistat pe un joc [...] este cea de posibilitate de a face același lucru și în viața de zi cu zi.

Îmi dă coate! Radu îmi dă coate! Zice: „Da' tu de <Saving Private Ryan> nu ai auzit?". Așa e fraților, nici experiența lui Radu într-ale Close Combat nu ar fi plenară dacă nu ar fi fost acest film teribil de realist, greu de vizionat de către cei mai slabi de înger, așa ca mine.

Ce, ce mai vrei de la mine?... Radu zice să pomenesc și de „Camarazi de front", tot al lui Spielberg...

The Gadgeteer

Deși titlul de mai sus v-ar duce cu gândul la un RPG, este vorba aici despre altceva. Coborând abrupt în timp până la epoca de Z80 a Sinclair și Commodore, îmi aduc aminte de Elite, Elite, marele Elite, primul space shooter, cu elemente de comerț și chiar aventură! Și care era mare și pentru că era extrordinar de mic, încăpând ditamai Universul cu peste o mie de sisteme stelare în numai 48 k.

Ajunsesem atât de înnebunit de Elite, încât îmi „preparasem" tastatura HC-ului pentru a juca Elite în cele mai bune condițiuni. Astfel, mi-am tras niște fire de la butoanele corespunzătoare accelerației și frânei, și le-am lipit la niște microcontacte montate pe două pedale. Îmi construisem primul meu game controller! Aveam astfel mai multe degete libere pentru a acționa restul comenzilor, în situații grave în care navele inamice erau prea multe pentru o cât de mică ezitare în pilotaj.

Ba chiar mi-am luat lângă mine și un bun prieten, pe Dan, la fel de pasionat de Elite ca și mine, punându-l responsabil de Fire, Jam Missile (ECM) și de tranzacțiile comerciale. Am străbătut cu Dan multe galaxii și am făcut isprăvi de vitejie (și de finanțe) pe care nepoții noștri le-or auzi cândva. Eu nu voi putea uita acele momente în care, cu storurile trase, rămâneam zile după zile în fața unui televizor cu tubul pe moarte, mijind ochii obosiți la punctele și liniile de pe ecran, străduindu-ne din răsputeri să ajungem la rangul de „elite". Nu am reușit, și poate că este mai bine așa, căci vraja „Elite"-ului a rămas, cu atât mai puternică.

HDD-ul conjugal

Măi, ce să zic, nevastă-mea m-a cam făcut de rușine. A terminat Heretic înaintea mea, la City of the Lost Children a reușit să depășească situațiile în care eu m-am blocat ca prostanu', iar la Civilization... Mi-e rușine să o spun, dar eu mă dau în Civ și Civ2 cel mult pe nivelul Emperor, în timp ce jumătatea mea se simte în largul ei pe Deity! Bineînțeles că n-am lăsat-o să se dea suficient în NFS-uri. Efectiv, aș fi cedat nervos dacă și aici aș fi rămas în urmă.

Revin însă la Civ. Eu pe sistemul meu, ea pe 486-ul ei, amândoi legați prin strînsa legătură numită Direct Cable Connection, jucăm de ani buni Civ-uri în multiplayer, în doi. Și dacă vă vine să mă credeți, de câteva ori când i-am răspuns „astăzi nu pot, sunt obosit" sau „n-am chef azi", era vorba numai despre dorința ei de-a încinge o partidă de Civ. Căci, spre deosebire de majoritatea celor pe care îi cunosc, oameni cu calculator și cu prietenă/nevastă, care nu știe cum să-i depărteze mai repede de computer, la mine lucrurile stau taman pe dos. Atmosfera din cuplul nostru este propice jocului pe calculator, și de multe ori jumătatea-mi stă lângă mine și se uită ore în șir cum mă joc una și alta.

Succesul cel mai mare în asemenea situații l-a avut Thief - The Dark Project, dar și Thief - The Metal Age, urmate de Half Life și Undying.

Observație. Aoleu, fraților, voi ați văzut cum joacă o femeie Civ? Dacă se pricepe, și cunosc două astfel de cazuri, o femeie va sfida normalul cu nivelul creșterii economice și științifice la care ajunge în Civ. E drept, pe partea militară stau mai prost, dar la capitolul gospodărie sunt de neegalat.

Există, însă, o excepție notabilă în ceea ce privește atitudinea nevestei mele față de jocuri. Ea este foarte, foarte geloasă pe RPG-uri. Domn'e, cum îmi aduc un RPG acasă la jucat, deodată se oțetește și relația dintre noi. În opinia mea este vorba de o incompatibilitate funciară între femei și RPG-uri, observată de mine și în alte cazuri. Și care se datorează faptului că, dintre toate genurile, RPG-urile captează complet masculul, ba chiar pe o perioadă mai lungă decât alte feluri de jocuri.

În ce mă privește, cred că totul a început cu Fallout. Am instalat jocul și am făcut câteva chestii, intrând practic în story. Ei bine, a venit asta mică lângă mine și a vrut să se uite cum mă dau eu prin Fallout. Și a început să mă întrebe ce-i cu asta, da' cu ailaltă, cine e ăsta, cine e ăla și ce vor unul de la celălalt șamd.. Eu, concentrat, complet absorbit, i-am dat scurt cu flit, spunându-i că Fallout e prea vast ca să stau eu să-i explic ce și cum. Atâta mi-a trebuit... De atunci, un RPG nu am mai putut juca liniștit. Din fericire, se pare că Wizardry 8 i-a intrat în grații, și presimt că problema ei cu RPG-urile se va rezolva pozitiv.

Pac! Pac! (și deștu-i țeava)

Orice om care a jucat un shooter 3D, începând de la Wolfenstein (cel vechi) și până la Medal of Honor, a trăit cu siguranță o senzație ciudată. Eu și unii amici ai mei, par egzamplu, după vreo două-trei zile de jucat continuu un shooter, ne simțeam și pe stradă în joc. Și să vezi, nene, ce încordați eram, gata de tragere la orice zgomot cât de mic, și cu un nou tic nervos - strafe-ul. Pe bune, înainte de a da un colț aveam tendința de a ne uita întâi pe furiș, ca să ne asigurăm că nu este nici un inamic, iar când pe geamul unei pivnițe pe lângă care treceam s-a auzit brusc un zgomot, creierul a vrut să arunce o grenadă înăuntru.

Reflexele din joc se manifestă uneori și în realitate, asta e clar. Dar, poate cea mai neobișnuită trăire pe care o ai după o perioadă îndelungată în care ai insistat pe un joc în care ai dat foarte des cu save și load, este cea de posibilitate de a face același lucru și în viața de zi cu zi. De pildă, am avut senzația că ar trebui să încarc o situație anterioară, când pe stradă a trecut pe lângă mine un GBL MkIII (Generator de Bale Libidinoase, de cel mai recent tip). Ce să mai întorc capul după ea (este vorba despre un automobil, ce ați crezut?), mai bine salvez de cum o văd în depărtare și dup-aia tot încarc aceeași parte a nivelului până când se liniștește tot ce este telescopic în mine...

Dar senzațiile cele mai ciudate le am când mă pun în pat noaptea, tot după jucat zile și

zile. Capul începe să-mi vâjâie, şi în faţa ochilor închişi mi se derulează cu mare viteză secvenţe din joc. Dacă la asta se adaugă şi temperatura ridicată, atunci când sunt bolnav, rezultatul este, la propriu, delirant.

Câmpul cu febră

Odată, aveam febră mare, peste 40 de grade. Stăteam în pat, şi aveam senzaţia că trupul meu este aşezat peste o ţară dreptunghiulară, căreia îi eram conducător. Da, jucasem foarte mult Civ în zilele acelea. Ei, patul îmi părea împărţit în multe provincii care aveau nevoie de mine, dar la propriu. Adică, pentru a mulţumi pe cetăţeni, trebuia să-mi aşez trupul, membrele, în fiecare provincie, şi să le ţin acolo o vreme, după care să-mi schimb poziţia, pentru a satisface nevoile altor şi altor provincii. Ce mai, făceam un contorsionism în patul ăla, ceva de speriat. Mai ales că avem şi nişte dureri musculare cumplite în tot corpul. Aceasta a fost, fără îndoială, cea mai neplăcută experienţă personală legată de jocuri, febra aducându-mi halucinaţia la rangul de tortură fizică.

Ieri noapte, am avut, tot sub influenţa febrei mari (mă freacă o sinuzită păcătoasă zilele astea), un vis inspirat de excesul de Wizardry 8. Se făcea că Vi Domina biciuia două femei complet despuiate ce mergeau prin zăpadă în patru labe, mânându-le către un vrăjitor a cărui scufie avea un imens ciucure galben, malefic, monstruos. Nu voi continua descrierea visului, de teama psihanaliştilor amatori care ne citesc revista (pe aceştia aş dori să-i direcţionez către forumul nostru on-line ☺)... Vă voi spune doar că m-am trezit terifiat, lac de sudoare şi frisonând cu oroare. Ce să-i faci, nu suport alt fetish decât pantyhose & high heels...

Hei, e doar un joc!

În principiu, dacă este să ne luăm după naturalişti (zoologari sau botanicieni), vom spune că jocul s-a născut în lume din necesitatea antrenamentului, educaţiei, dezvoltării psiho-motorii, blah, blah. Puiuţii de urs se bat în joacă pentru a-şi dezvolta musculatura şi a se învăţa la confruntarea pentru împerechere, puii de felină sunt lăsaţi de părinţi să se joace cu jugulara prăzii ucise ca repetiţie pentru viitoarele vânători, iar puiul de căpşună..., nu, puiul de căpşună face nişte lucruri pe care hârtia respectabilei noastre reviste nu le poate suporta.

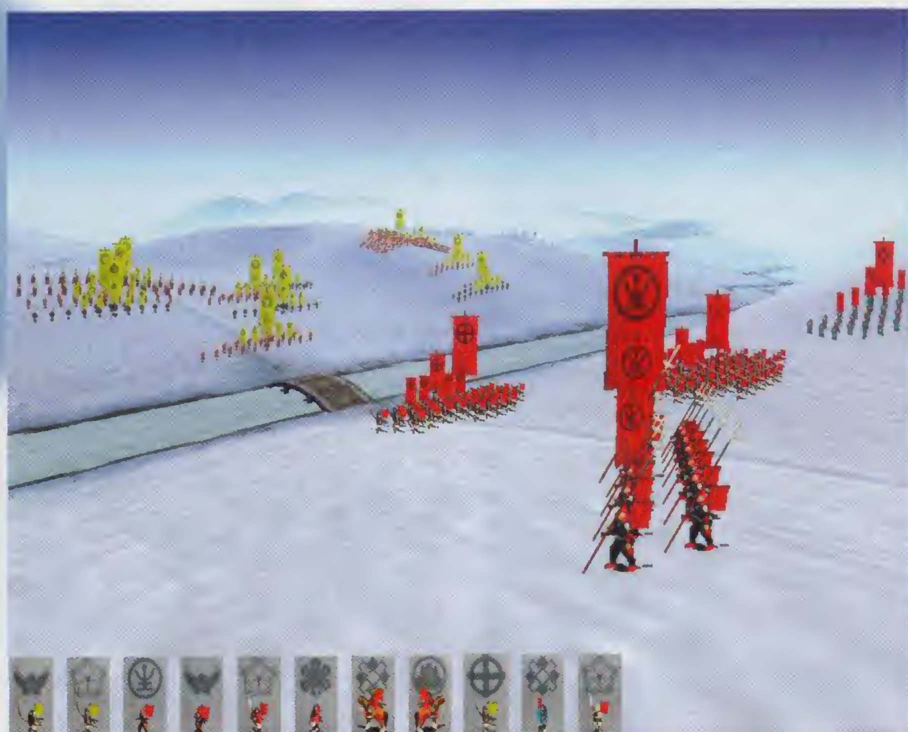
Din această perspectivă, este cât se poate de limpede ce fac eu când mă joc. Mă pregătesc să mă implic din postura de lider în reconstrucţia unei Românii revenite la stadiul de Ev Mediu, în urma unor devastatoare războaie civile ce au fost consecinţa firească a completei decăderi economice şi a neantizării autorităţii statului, surpată până la metastază de corupţie. Căci, pe ruinele fumegânde ale Carpaţilor, un conducător luminat va uni triburile tuturor cartierelor din ţară sub un singur pulan miliţienesc. Aţi înţeles, am să vă fiu preşedinte!

Jucându-mă, mă pregătesc să comand armatele ce se vor dezlănţui în câmpurile tactice de la oraşe şi sate. Mă pregătesc să organizez renaşterea economiei şi a ştiinţei prin alocarea cu înţelepciune a spicelor, shield-urilor şi monezilor către domeniile vitale atât pentru război, dar şi pentru a menţine în City View pe ăia cu feţele zâmbitoare. De asemenea, mă pregătesc să stabilesc relaţii diplomatice cu vecinii mai puternici, fiind însă oricând gata să mă alătur unui grup suficient de mare de state mai slabe, dar suficient de gălăgioase. Mă pregătesc să aplic, la nevoie, mijloacele războiului subteran, ale spionajului şi asasinatului (nu bag aici cuvântul terorism că o să mă judece colegii mei, americanii).

Şi bineînţeles, mă mai pregătesc să dezbrac o femeie frumoasă şi bidimensională, fiind echipat doar cu un pachet de cărţi de joc...

Să vedeţi ce căi ferate o să iasă din asta!

Marius Ghinea



Aveţi grijă cum vă scoateţi săbiile din teacă... Să nu vă tăiaţi la deget, samurai! Şi să nu staţi până târziu!



Anachronox: parodiind Universul.

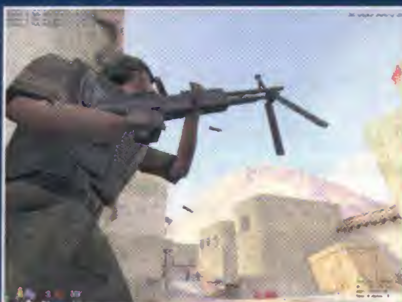


Wizardry 8 este prilejul unei reconcilieri istorice...

NEWS

Firearms Half-Life

Din categoria MOD-urilor sortite pieirii din cauza lui Counter-Strike se desprinde un alt fruntaș care poartă numele de Firearms. Dacă sunteți tentați să mai încercați și altceva decât vechiul, originalul, minunatul, super-jucatul, obsedantul joc amintit înainte, pe același engine de „low video card", de ce să nu vă uitați și peste acesta. Alegeți una dintre echipe, Red sau Blue, după care dați-i bătaie.

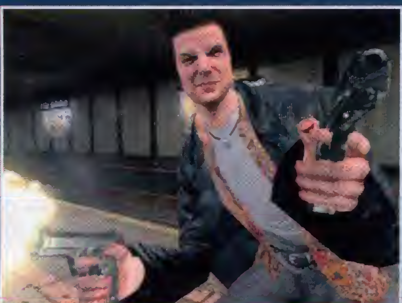


ON-LINE www.firearmsmod.com

Max Module

În premieră astăzi vă prezint prima știre de Max Payne. Este vorba de un mod al cărui nume spune totul, sau mai exact, nimic. E cum vreți voi și are o grămadă de îmbunătățiri care mai de care mai meseriașe. Adică, de exemplu, o nouă față Max Payne, niveluri noi, efecte grafice și sonore de ultimă oră, cai verzi pe pereți în care să trageți cu noile arme de tip Kalashnjikov, Colt1911, H&K Mp5, AK47, inclusiv muniție de calitate superioară de la uzinele Cugir.

Dar știți care e bomba? E FĂCUT DE DOI ROMÂNI ale căror nume sunt VALENTIN RĂDOI și VELISAR MANEA. Sincere felicitări! Ei, tovarăși cititori, ce ziceți? Hai, hai, s-aud...



ON-LINE www.maxpaynecenter.com



Half-Life dus la perfecțiune; cel puțin deocamdată!?

În numărul precedent, la capitolul știri MODs, vă spuneam despre un fel de continuare a lui Half-Life, ceva de genul Blue Shift. Inițial nu i-am acordat prea mare atenție, dar așa, în joacă, am dat un clic pe butonul de download. L-am instalat, și știu că sună ca un set de instrucțiuni de folosire, dar am început să-l joc cu un ochi deosebit de critic și o mână de plictisit abandonat de placa video. Și uite așa l-am terminat, l-am făcut praf și pulbere, rapid, fără milă, conștiință sau discernământ, ceea ce nu se va întâmpla în acest articol și ceea ce vă doresc și vouă. Așa că vă spun din capul locului: jucați-l, fraților, că merge!

Preambul

În cazul în care considerați subtitlul nepotrivit, nici o problemă, este doar încă o încercare limită a mea de a face pe deșteptul. În caz că nu merge, ce contează? Viața merge înainte, pietrele rămân, cocoșul crede că el cântă, în defavoarea găinii, iar progresul se bazeză pe abundența aberației, tovarăși! În concluzie, acțiunea în acest MOD se desfășoră într-un fel de mod a cărui modalitate de modelare a modificărilor modernismului, nu știu care-i treaba, că ceva nu-i în regulă, dar pot să-i spun oricum, dacă-l văd, bineînțeles. În scopul clarificării situației, la puțin timp după ce misiunea diplomatică Xen a făcut mizerie în Black Mesa, o corporație purtând numele acestui MOD a preluat ștafeta eliminării de pe firmament a oricărei întâlniri de gradul 3. În consecință, o armată de cercetători de frunte lată au inventat și materializat niște generatoare capabile să închidă, definitiv și iremediabil, porțile interdimensionale prin care alien-ii știți voi ce fac. Dar, încă o dată, ceva nu a mers chiar cum trebuia și, surpriză, extradimensionalii au invadat orașul cu pricina. Scandal, evacuare, oraș gol, fraier lăsat în urmă, pretext pentru un nou episod și altele. Cel uitat de soartă și viitor pacient în clinica de recuperare post-Vietnam va avea astfel sinistra sarcină de a rezolva ceea ce alții, o grămadă, nu au putut, dacă-mi este permis să spun așa. Amărâtul ăsta, nenorocitul și prăpăditul, nu era altceva decât un asistent de cercetător care venea la muncă întrebându-se de ce naiba a exagerat azi-noapte cu Heroes XXXVI. Căutând în disperare cheile de la Intrarea Secretă, dădu cu capul în bâta unuia și leșină când văzu sânge. Se trezi și, folosind un vocabular de triunghi roșu, pătrunse în



Totul este funcție de stil. I like quick weapons

„Facilitate”. Aici se văzu singur, după care se întrebă de ce era pustiu, găsi o țeavă de calorifer, omorî doi trei extra', nimic neobișnuit, iar ulterior primi răspunsul de la un dispozitiv de comunicare audio-vizuală. Am uitat să vă spun că, deja, noi am intrat în acțiune.

Ambulul propriu-zis

În totalitatea lui, jocul este alcătuit din... capitole: ... Scopul este să faci cumva să activezi cele patru generatoare, chiar dacă asta înseamnă să uiți de școală, sesiune, prietenă, respectiv pisică. Ce nu am înțeles eu este de ce naiba nu l-au căutat pe tovarășul Freeman care, precum știți, a avut o experiență asemănătoare. Adică, haideți să fim sinceri, el este expertul în mătrășit alieni și trupe guvernamentale. Oricum, mai în glumă, mai în serios, această presupusă continuare a lui Half-Life se apropie de titlul de cel mai bun MOD de Half-Life, single player, făcut până acum. De ce? În primul rând, aproape că nu înțeleg cum au reușit să scoată din istoricul engine ceva atât de plăcut privirii. Suprafețe curbe, texturi foarte bine realizate, exterioare și interioare absolut artistice; ce să mai zic, la capitolul grafică nu am absolut nimic de reproșat. În al doilea rând, armele sunt destul de originale și nu modificări ale celor din Half Life. Arsenalul de care dispuneți este alcătuit dintr-o țeavă de calorifer, destul de grea și, fiți atenți, dacă loviți cu ea de mai mult de patru ori succesiv veți obosi VIZIBIL; pistol cu cuie și superba, satisfăcătoarea, eficienta, romantica mitralieră tot cu cuie, un shotgun cu două țevi, o molie care trage cu acid și trimite la Manitu cam tot ce mișcă, o minunăție de arbaletă de branconaj extrasezon la căprioare și niște bombițe pe care le activați de la distanță atunci când mușchiul vostru își exprimă voința. Apropo de arbaletă, modul în care se face reload-ul este ceva mai special. O să vedeți.

Pentru crearea unei atmosfere specifice, tipii ăștia care au făcut MOD-ul au introdus și câteva mp3-uri foarte plăcute la nivel de ureche.

Cu alte cuvinte, are și muzică, lucru pe care nu l-am întâlnit în alte conversii de Half-Life.



Cu voința și toporu'/Am pornit generatoru'

Postambul sau cum i-o zice

Acum, eu zic să nu ne lăsăm duși de val, chiar dacă asta se referă numai la mine. MOD-ul este, calitativ vorbind, foarte bun. Asta nu înseamnă că nu are și părți mai puțin pozitive. De fapt are un singur minus - exceptând vreo două, animalele sunt aceleași. Puteau să le mai pună, știu eu, măcar un corn pe ici pe colo, încă un set de picioare, ceva, nu știu, să facă un miriapod uriaș încălțat în tenişi și cu fața de Carl Lewis, o rădașcă cu coarne laser, un iepure cu antecedente violente în familie, ucigaș și care să tragă pârțuri lacrimogene, o vacă bipedă karatistă specialistă în Lon-Ceag, sau mă rog, niște nisipuri mișcătoare, la propriu, kamikaze, care să ți se arunce în ochi. Totuși, avem un animal care se comportă destul de artistic. Este vorba de o broască dotată, pe lângă setul de orăcăieli, cu senzori de proximitate și temperament coleric explozibil. Dacă vă veți apropia prea mult de zona ei intimă, frecvența orăcăielilor va crește substanțial și se va încheia cu o explozie de toată frumusețea în care vă veți pierde și cealaltă juma-de-viață. Mai sunt niște caracatițe zburătoare, dar fără prea mare importanță, deoarece un set de cuie bine ascuțite rezolvă rapid problema, complicațiile și implicațiile fiind doar de ordin strict sentimental.

Sfârșit, ză iend, gata, pa...

Nu vă zic cum se termină, dar aveți mare grijă; vă veți izbi de tot felul de uși care necesită un cod pentru a le deschide. Pe anumite forme de relief din zonă, adică scaune, mese, dulapuri, uși, veți găsi tot felul de hârti. Citiți-le. Pe ele sunt codurile și informațiile suplimentare care vă vor scuti de stresul de a găsi singuri ieșirea din nivel. Codurile nu vor fi introduse manual. Dacă citiți, personajul în a cărui piele sunteți învață codul și, ca prin minune, ușa se va deschide singură și de capul ei. Din nou, acest mod va face parte componentă a CD-ului LEVEL de luna aceasta. Pentru ultima oară vă spun că AVEȚI NEVOIE DE HALF-LIFE PRE-INSTALAT pentru a-l putea juca, asta ca să nu mai avem discuții.

Locke

Online www.poke646.com



Mostră din Veșnicele Plaiuri ale Vânătoarei (alături de Goya, pictor al meu preferat)

NEWS

Max Neo 0.2

Tot în premieră și tot astăzi vă prezint a doua știre de Max Payne. Este vorba de un MOD, single-player am înțeles, fără storyline, dar în care trebuie să faci exact același lucru pe care trebuia să-l faci și în versiunea originală. Cei ce l-au făcut se laudă că au multe îmbunătățiri, în special în ceea ce-l privește pe Neo și calitățile lui acrobatice. Au mai schimbat ei și ceva sunete, ceva muniție și alte chestii de-astea care mai de care mai importante și nemaipomenite. Mă rog, încă o dată, nu îmi asum responsabilitatea de a vi-l recomanda, dar dacă v-a plăcut, să nu uitați că eu v-am zis de el.



ON-LINE maxpayneheadquarters.com

Sidrial

Sidrial? E o conversie totală și nemijlocită de Quake 3, single-player sau cum vrea mușchiu', în care trebuie să scapi din nu știu ce pușcărie. E greu ca naiba (l-am încercat) pentru că toată lumea îți bagă bețe-n tot ce ai, iar nivelurile sunt pline de tot felul de curse care te vor ține ocupat de nu o să mai știi pe unde să scoți cămașa de noapte. Adevărul e că modul ăsta e chiar frumos, iar viteza de desfășurare a acțiunii întrece procesorul ăla, cel mai deștept. MOD-ul acesta chiar trebuie să-l jucați și dacă nu vă place, înjurați-mă că merită... jocul, nu eu, get it?



Rainbow Fish



Cel mai frumos pește din ocean nu mai este chiar atât de frumos.

Apoi, dacă numai în Marea Britanie s-au vândut mai bine de 2 milioane de exemplare ale cărții Rainbow Fish, ceva trebuie să fie la mijloc... Căci, așa ne anunță producătorii pachetului multimedia Rainbow Fish - peste 2 mili... . Interesant, mi-am spus și, urticat de curiozitate, am instalat cu mare zor și grabă „Rainbow Fish - The most beautiful fish in the ocean". Zis și făcut. Dar, înainte de a-i da bice mai departe în prezentarea mea, trebuie să vă spun că Rainbow Fish se adresează copiilor cu vârste cuprinse între trei și șapte ani!



Primul lucru pe care îl afli, în filmulețul introductiv al jocului, este că se afla odată pe fundu' mării un peștișor grozav de frumos, cu solzi minunați, de toate culorile. Dată fiind abundența culorilor și nuanțelor pe trupul peștelui în cauză, toate viețuitoarele îl admirau fără rezerve, fapt pentru care nu s-au sfiit să-i pună numele de Peștele Curcubeu (Rainbow Fish). Se pare însă că pizmașul nu doarme niciodată, motiv pentru care s-au găsit trei golani de crabi care, într-o noapte, pe când Rainbow Fish își făcea cuminte somnul regulamentar, i-au furat acestuia câțiva dintre cei mai frumoși solzi ai săi.

Vai, ce nenorocire pe capul bietului Pește Curcubeu! Bineînțeles, acesta și-a chemat în ajutor prietenii, căci singur ar fi avut infime șanse de succes în fața unei asemenea mârșăvii. Vreau să atrag atenția că, și în pachetul Rainbow Fish, precum în cazul majorității covârșitoare a pachetelor multimedia pentru cei mici, se pune viguros și în mod repetat accentul pe relația de prietenie și pe necesitatea absolută a acesteia. În toate aceste produse multimedia, eroul principal nu ar putea mișca un deget, ridica o pietricică sau articula un cuvințel cu sens dacă nu ar avea prietenii care să îl ajute. Așa, în paranteză fie spus, da' pe prietenii ăia cine-i ajută să fie în stare de acel ceva cu care își ajută prietenul? Sunt ei mereu mai deștepți decât eroul pachetului multimedia, sau este vorba despre „Jocurile piramidale ale prieteniei", un fel de Caritas al celor mici și neputincioși la minte?

Eh, mă rog, să trecem peste asta și să ajungem la aventura propriu-zisă. Care constă în descoperirea solzilor și alipirea acestora pe pielea proprietarului lor de drept. Sunt mai multe probe care trebuie trecute de cei mici, și toate acestea constau în exerciții mai mult sau mai puțin dificile, de tipul potrivirii de forme și culori, puzzle-uri logice cu un pronunțat caracter vizual, dar și forme incipiente de calcul matematic.

Ceea ce, însă, m-a frapat în mod deosebit la Rainbow Fish este excepționala realizare ca animație și interfață. Cred că este unul din cele mai prietenoase și mai atractive produse multimedia destinate copiilor. Spre exemplu, în meniul principal ești în permanentă interacție cu Rainbow Fish, care te ajută să selectezi opțiunile dorite, dar îți și oferă o conversație plăcută, alături de continua sa mișcare animată pe ecran. Lucru valabil și în majoritatea celor 15 jocuri cuprinse pe CD. Apoi, în momentul în care trebuie să certifici o selecție cu Da sau Nu, apar doi peștișori teribil de haioși care se opresc din înot în centrul ecranului și încep să dea din cap - unul afirmativ și unul negativ. Selecția se face prin clic pe acel peștișor care corespunde dorinței noastre.

Excelent, repet, excelent pachetul multimedia Rainbow Fish, strălucind la capitolul sunet, imagine și mai ales sub aspectul interactivității cu utilizatorul, totul în registrul unui amuzament lejer, atractiv.

Marius Ghinea

Rainbow ajută la:

Recunoașterea formelor
Învățarea numărătorii
Potrivirea perechilor
Recunoașterea culorilor
Creativitate
Rezolvarea de probleme
Gândirea logică
Abilități de utilizare a mouse-ului
Explorare și experiment

LEVEL	INFORMAȚII
Producător	Lexis Numerique
Distribuitor	DK Multimedia
Ofertant	Monosit Conimpex
Tel	01-3302375
ON-LINE	www.dkonline.com

Alice in Wonderland



Deși nu este creat de American Mc'Gee, merită atenție.

Alice în Țara Minunilor este, fără umbră de îndoială, o carte generoasă cu producătorii de jocuri. Dintre aceștia, nu fac excepție nici cei care pun mai mult accentul pe exercițiu și educație în creațiile lor. De altfel, se pare că sunt copios ajutați în această direcție chiar de către opera lui Lewis Caroll, ce are un anume caracter educativ, chiar dacă acesta este numai vârful unui aisberg, scufundată sub aparențe fiind chiar intenția inițiatică a cărții.

În cazul de față, pachetul multimedia „Alice in Wonderland" abordează tema într-o manieră originală chiar și pentru un produs de gen. Ideea centrală este aceea că Alice este un personaj al zilelor noastre, o fetiță teribil de curioasă și de pofticioasă, ce nu se poate abține, atunci când vede în parc un iepuraș, să îl urmeze pe acesta în vizuina sa subterană. Partea interesantă constă în excelenta combinare a imaginii filmate cu desenul animat. Și spun asta pentru că Alice este un personaj real, o fetiță care a fost filmată și apoi „colată" într-un mediu animat.

Odată ajunsă în vizuina iepurelui, Alice este trasă în jos, tot mai jos, chiar către centrul Pământului. Iar acolo, surpriză, se află o altă lume, ale cărei reguli sunt, însă, mult diferite de cele de la suprafață. Pentru a putea avea acces în diversele zone ale acesteia, Alice trebuie învățată să folosească diverse băuturi, prăjituri sau ciuperci, a căror utilitate este de a-i modifica dimensiunile, în așa fel încât să poată intra pe uși foarte mici, dar să poată ajunge și la cuiburile păsărilor din copacii înalți.

În aventura ei, Alice trebuie să salveze în final pe Juvetele de roșu din mâinile furioasei Regine de roșu. În acest scop, ea va trebui să parcurgă o serie de niveluri, în număr de zece, inspirate din cartea lui Caroll, cum ar fi Hall of Doors, Rabbit's House ori Magical Garden. În fiecare din acestea Alice va găsi diverse probleme de rezolvat, dar și jocuri cu elemente de acțiune, tot câte zece din fiecare.

De pildă, Omida îi va da Alicei cele trei ciuperci cu care aceasta își va putea schimba dimensiunile după dorință, dar numai dacă trece anumite probe. Dacă una dintre acestea este relativ ușoară, fiind un joc de îndemînare care seamănă cu vechiul Bricks, o alta este mult mai dificilă. Pentru a putea obține una dintre cele trei ciuperci, Alice va trebui să-i aducă Omizii următoarele două stadii ale sale de dezvoltare - o nimfă și un fluture. De fluture nu este ușor să faci rost, acesta trebuie obținut de la păsări, iar acestea cer ca tu să le rezolvi o problemă cu ouă colorate și cuiburi. Aceasta presupune să pui oul corect în cuibul corect, dar urmând numai o anumită cale. Jocul este foarte asemănător cu cele de tipul cubului lui Rubik, bazându-se pe observație și permutări. Very challenging, chiar și pentru mine!

Alte probleme presupun reconstituirea de fraze, sau străbaterea unui labirint, ori alegerea corectă a diverse obiecte, dar și probe de îndemânare în folosirea mouse-ului, ce presupun multă atenție și o țără de gîndire. Tipurile de probleme și jocuri sunt foarte variate, iar copilul nu va ajunge cu certitudine să se plictisească alături de Alice. Repet, unul din cele mai interesante produse multimedia care mi-au trecut prin PC este acesta, tocmai datorită ideii inspirate de a folosi un personaj uman filmat, combinându-l cu desenul animat. Interactivitatea jocului este mărită extraordinar, nu prin indentificare cu personajul, ci prin „împrietenire" cu acesta.

De altfel, se pare că interactivitatea mult crescută față de produsele concurenței este o specialitate a firmei Lexis Numerique, după cum am observat și în review-ul alăturat, cel dedicat lui Rainbow Fish. În cazul lui Alice in Wonderland, mediul este atât de plăcut realizat, iar sunetul și muzica atât de agreabile încât, chiar și dacă nu are vârsta cuprinsă între 7 și 12 ani, senzația de imersie în Lumea Minunilor va fi experimentată de orice utilizator.

Marius Ghinea

LEVEL	INFORMAȚII
Producător	Lexis Numerique
Distribuitor	DK Multimedia
Ofertant	Monosit Conimpex
Tel	01-3302375
ON-LINE	www.dkonline.com







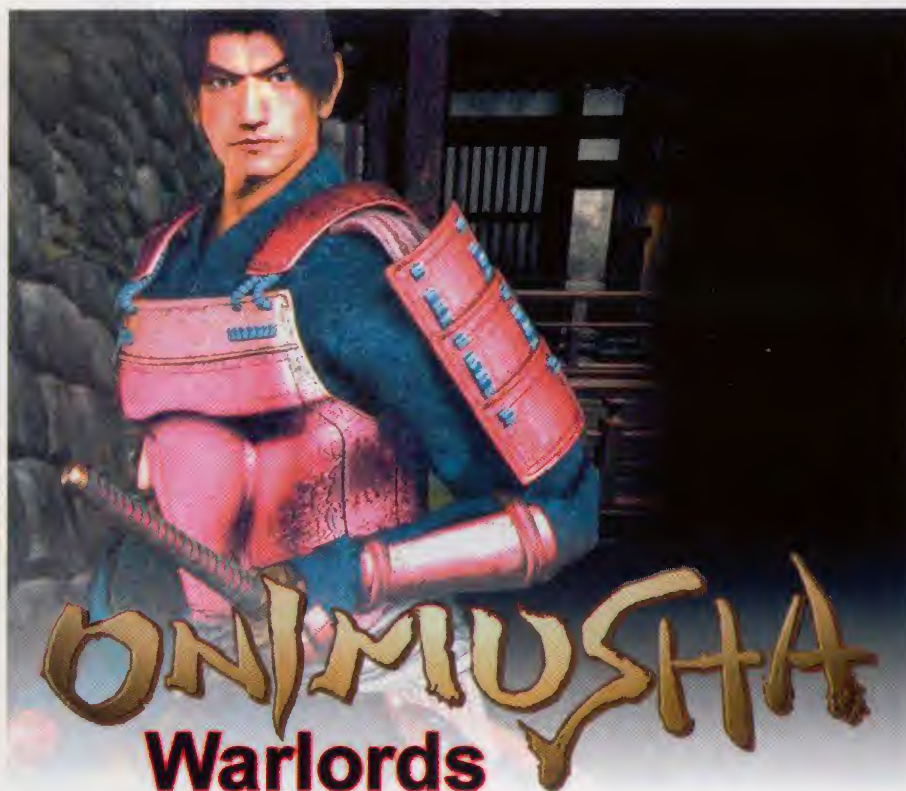












Onimusha Warlords

Japonia feudală și plină de mituri demonice...

Anul trecut toată presa și toate festivalurile internaționale se îngrămădeau să ofere premii peste premii unui joc de console (PlayStation 2) produs de Capcom. Onimusha Warlords a impresionat foarte mult peste tot pe unde a fost prezentat, iar acest lucru s-a datorat în cea mai mare măsură aspectului grafic, pentru care a și fost răsplătit cu cele mai multe „diplome". Imediat ce am pus și noi mâna pe acest joc ne-am dat seama de ce au picat toți pe spate când au văzut grafica. Este excepțională. Acest lucru nici nu trebuie să ne surprindă de altfel, japonezii sunt renumiți pentru atenția cu care tratează jocurile de console, pentru gustul lor artistic ca și pentru frenezia cu care își dedică viața unei realizări de excepție.

Revenind însă la joc, atât personajele cât și decorurile și mai ales efectele vizuale sunt de o calitate greu de exprimat în cuvinte. Bașca mai apar și câteva filmulețe prin joc ce sunt o adevărată încântare. Puternicele calități grafice ale noii console PlayStation încep să se impună și nu ar trebui să ne mirăm dacă tot mai mulți producători de jocuri se vor orienta către această platformă.

Saga niponă

Onimusha este legenda unui tânăr și brav samurai pe numele său Samanosuke, aflat în slujba clanului Saito. Că Saito se afla în conflict cu un alt clan japonez și anume Oda condus de către Nobunaga nu era nimic neobișnuit în Japonia feudală. Neobișnuit era însă că Nobunaga, ucis într-una din desele bătălii duse cu samuraii Saito, a fost înviat de către forțe demonice, iar acum se afla în slujba lor. Cu noile puteri dobândite, Nobunaga a pornit o adevărată cruciadă prin care să cucerească toată Japonia și, culmea, în calea lui nu se află decât tânărul Samanosuke al cărui scop inițial era să o salveze pe verișoara lui, Prințesa Yuki, din clanul Saito.

Întorcându-se din luptă (acea luptă în care a fost ucis Nobunaga) Samanosuke ajunge la castel exact în momentul în care acesta este atacat de demoni, iar prințesa Yuki este răpită. Pornit în urmărirea răpitorilor alături de Kaede, o luptătoare Ninja care-i era ca o umbră, Samanosuke descoperă rapid că, în ciuda calităților sale războinice, nu are nici o șansă de izbândă în fața monștrilor. Norocul lui că i-au sărit în ajutor clanurile de Ogre care i-au oferit o mănușă magică. Cu ajutorul acestei mănuși va putea absorbi sufletele (!?!) demonilor și astfel să devină din ce în ce mai puternic.

Eu-san

Înarmat cu această mănușă Samanosuke va porni prin coridoarele Castelului, ajungând să treacă chiar și prin teritoriul inamic, Dark Realm, în urmărirea demonilor. Mănușa, pe lângă faptul că absoarbe spiritele, poate deveni și o puternică armă ofensivă. Echipată cu unul dintre cele trei orburi magice (de Foc, de Aer sau de Fulger), va materializa o sabie cu







care Samanosuke poate veni de hac chiar și celor mai înverșunați adversari. Sufletele absorbite de mănușă pot fi folosite pentru a îmbunătăți orbul sau sabia, după dorință, fapt ce va duce la o remarcabilă creștere a puterii de atac. Pentru a scăpa de adversarii săi, Samanosuke poate folosi o serie de lovituri (combo) normale sau poate folosi magia armei, ce diferă în funcție de orbul folosit. Dar provocările nu vin numai din partea demonilor: pentru a o putea salva pe prințesă, Samanosuke, alături de Kaede, va trebui să treacă peste o mulțime de capcane presărate în calea lor și să rezolve o mulțime de alte mistere.

După Chrono Cross și Final Fantasy, Onimusha este singurul joc de consolă care a reușit să mă cucerească cu totul, iar dacă nu mă credeți, nu aveți decât să încercați și singuri. Să văd atunci dacă vă veți mai putea rupe din fața televizorului.

Claude

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	Onimusha Warlords
Producător	Capcom
Ofertant:	Best Distribution
	Tel: 01-3455505
Consolă PS2 oferită de Best Computers	

Câștigătorii lunii ianuarie

1



La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul Original War a fost câștigat de către Puiu-Cernea Mihai din Pitești.

La concursul LEVEL împreună cu Ubi Soft, jocul F1 Racing Championship a fost câștigat de către Bobancu Cornel din Arad.

La concursul LEVEL împreună cu Thrustmaster, gamepad-ul Thrustmaster Firestorm Digital a fost câștigat de către Hujan Marcel din Bumbești-Jiu.

La concursul LEVEL împreună cu Monosit Conimpex, jocul Grand Prix 3 - 2000 Season a fost câștigat de către Moldovan Valentin Paul din Carei.

LEVEL și Sony au oferit 10 jocuri PlayStation „Syphon Filter" următorilor: Munteanu Paul (Vaslui), Stan Florian (București), Hârcă Dan (Iași), Apostolina Ion (București), Lăpușan Cristian (Baia-Sprie), Tamba Bogdan-Mihai (Moreni), Bădulescu Simona (București), Niculae Andrei Costea (București), Bandar Harold (Câmpenița) și Petria Cristi (Giurgiu).

LEVEL și InterCom Film au oferit 2 tricouri „The One" următorilor: Sandu Gabriel (Galați) și Sinca Adrian (Argeș) și 2 tricouri „Saving Silverman" următorilor: Almășan Andrei (Criscior) și Niculae Andrei Costea (București).

Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție la 068-415158 sau să ne contacteze prin fax la 068-418728.









Resident Evil

Oare cine nu cunoaşte faimosul Resident Evil, un joc care a apărut atât pe console cât şi pe PC, în care sărmana personajă principală se luptă din greu împotriva hoardelor de nemorţi morţi, dar vii? Povestea filmului omonim se desfăşoară după cum urmează: într-o bază subterană de cercetare condusă de Umbrella Corporation ceva începe să meargă foarte prost - o epidemie virală mortală începe să se extindă. Alice (Milla Jovovich) şi Rain (Michelle Rodriguez), aflate în fruntea unor comandouri, trebuie să rezolve problema. Filmul evoluează spre descoperirea uimitoare (dar poate nu chiar atât de surprinzătoare) că, de fapt, infecţia nu a izbucnit pur şi simplu, ci a fost provocată. Alice descoperă în laboratoarele corporaţiei dovezi ale experimentelor oribile conduse pentru perfectarea unui proiect pe care acum un sabotor l-a lăsat să scape de sub control - the T-Virus. Acesta urma să ajute omenirea în combaterea îmbătrânirii şi a bolilor nervoase prin regenerarea celulelor moarte. Virusul îşi face acum cu brio datoria, înviind morţii...

Implicat în criză este şi un supercomputer care controlează baza subterană: Red Queen, „regina cuibului". Aceasta a decis să închidă baza şi cele două eroine, alături de comandouri, au mai puţin de trei ore la dispoziţie pentru a găsi un antidot. Dacă nu reuşesc, Pământul va fi cotropit de zombie, nemorţi, a căror atingere nu cauzează doar infecţia virală ci, chiar mai groaznic, transformarea instantanee a celui atins/zgâriat/muşcat într-un zombie.

Resident Evil este o producţie Screen Gems şi Constantin Film, în regia lui Paul Anderson (cunoscut prin megaproducţiile Mortal Kombat şi Event Horizon).

Regia: PAUL ANDERSON
Cu: MILLA JOVOVICH, MICHELLE RODRIGUEZ, ERIC MABIUS, JAMES PUREFOY

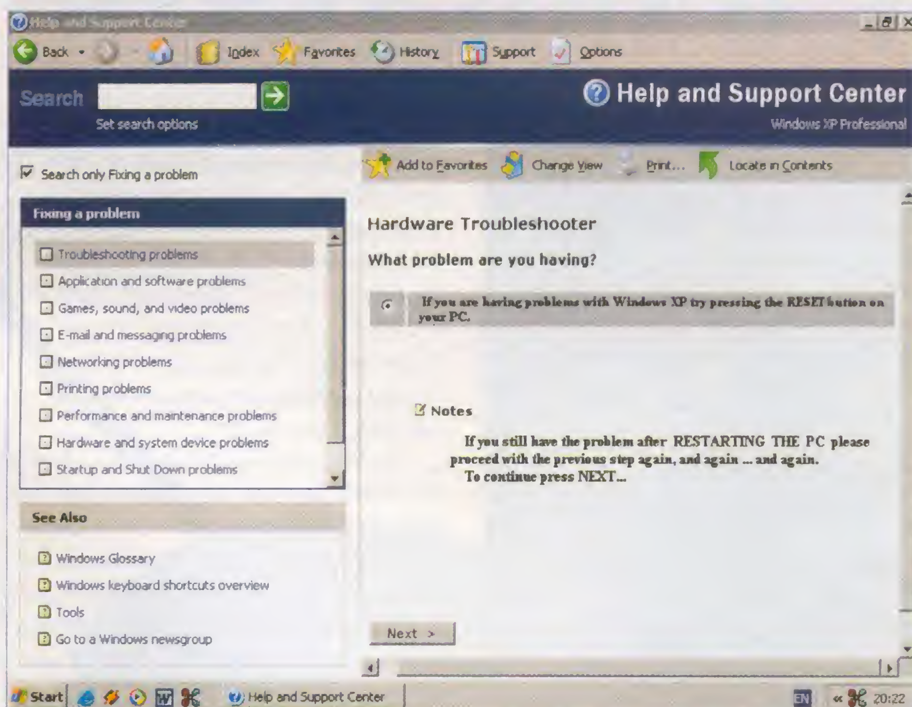
Simpatico (lansare video)

Avem ocazia să vă prezentăm luna aceasta în LEVEL lansarea pe video a unui film cu o distribuţie de excepţie. Filmul, un thriller din lumea curselor de cai, îi are ca protagonişti pe Nick Nolte (Vincent T. Webb), Jeff Bridges (Lyle Carter) şi Sharon Stone (Rosie). Povestea ne duce înapoi în anii tinereţii lui Webb şi a lui Lyle Carter, care pe atunci erau buni prieteni şi îşi petreceau zilele la cursele de cai. Dar când Carter îl înşeală pe Webb, furându-i femeia, pe frumoasa Rosie, destinele lor se despart pentru mult timp. După nu mai puţin de douăzeci de ani, cele trei personaje revin în atenţia spectatorului foarte schimbate. Webb este un ratat alcoolic, în timp ce Carter e multimilionar. Dorinţa de răzbunare pune stăpânire pe Webb, care consideră că a venit momentul ca vechile datorii să fie plătite. Totuşi, este evident că greşelile prezentului nu au cum să şteargă greşelile trecutului, ci dimpotrivă...

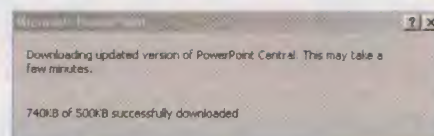
Regia: MATTHEW WARCHUS
Cu: SHARON STONE, NICK NOLTE, JEFF BRIDGES
Distribuit de INDEPENDENŢA FILM prin NAUTILUS VIDEO
Tel. / Fax 01-313 45 27; 01-313 39 72



■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch



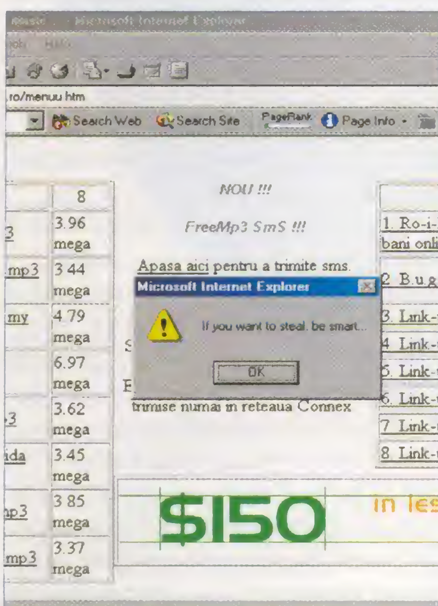
Sfatul acesta face toţi banii. Păcat de nervii noştri... Imagine primită de la Kadar Zsolt



L-am oprit, că dacă îl mai lăsam îmi downloada tot Windows-ul Imagine primită de la gocta

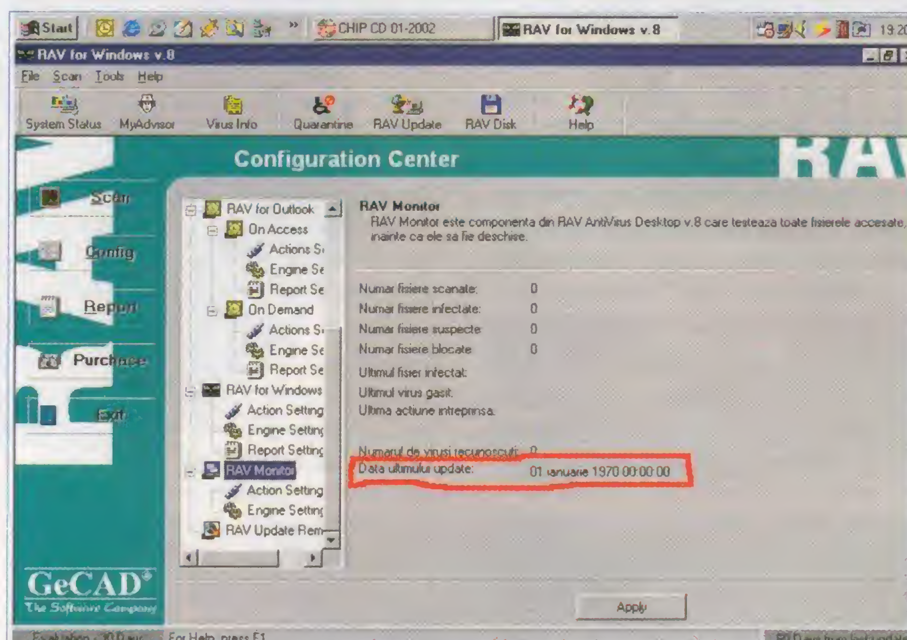


Ce de opţiuni!!! Imagine primită de la bausto

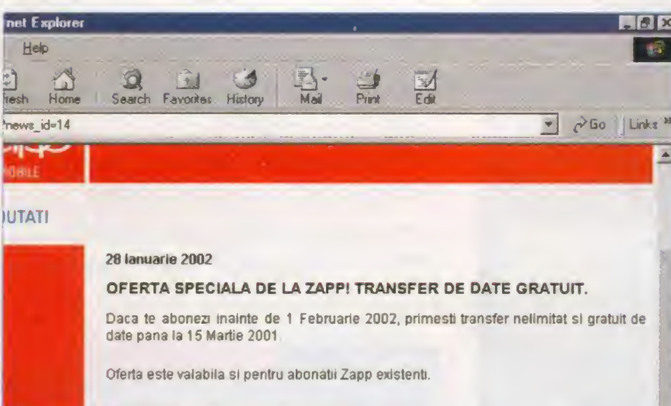


Fără comentarii

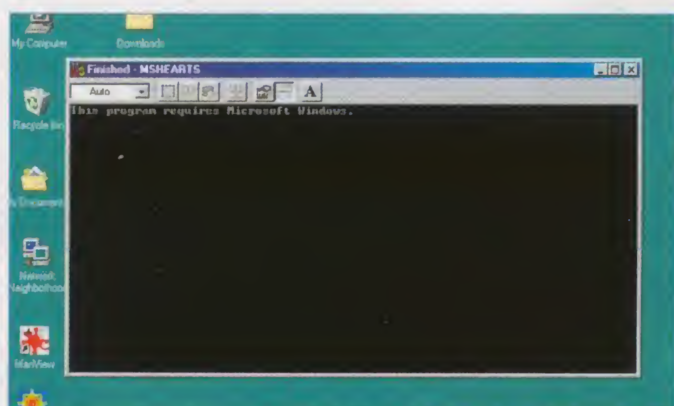
Imagine primită de la Enculescu Nicolae Sorin



Uite ce făcea bunicu' în noaptea de revelion! Şi ce precizie... Imagine Primită de la Dinu Daniel



Primiţi un bonus de azi până săptămâna trecută. Inteligentă mişcare, trebuie să recunosc... Imagine primită de la Bunny Boy



Să fie vorba de o nouă interfaţă grafică pentru Linux sau de o simplă eroare? Imagine primită de la Ştefan Sebastian

Câştigătorul nostru de luna aceasta este Kadar Zsolt!



LEVEL HARD TESTS



Kodak DVC325 Digital

Hmm, Kodak... numai când aud acest nume îmi vin în minte fotografia și imaginea video. Cu alte cuvinte, este un brand arhicunoscut atât din acest punct de vedere al imaginilor, cât și al calității produselor sale. Camera video DVC325 Digital este una care încearcă să confirme această regulă. Ea este destinată în special videoconferințelor pe Internet. De exemplu, cu ajutorul unui soft, cum ar fi Microsoft NetMeeting, plus o conexiune destul de stabilă la Internet, puteți dialoga cu prietenul sau prietena din orice altă țara (ce are acces la Internet) cu prețul câtorva sute de kb.

Această cameră este în stare să „captureze" imagini la o rezoluție de maxim 640x480 cu un frame rate de 30 fps și o adâncime de culoare de 24 de biți. Alte rezoluții cu care poate lucra această cameră sunt 352x288, 320x240, 240x180, 176x144 sau 160x120. Nivelul de zgomot (noise) al sunetului este acceptabil, situându-se în jurul valorii de 40 dB. Ceea ce m-a deranjat cât de cât la această cameră video este lipsa auto focus-ului. La acest model, focalizarea imaginii se realizează manual, ceea ce face ca imaginea să devină puțin mai neclară în cazul în care vă depărtați sau vă apropiați de aparat.

În fine, tot răul spre bine. Intensitatea luminii necesare acestui dispozitiv pentru a captura imagini de o calitate cât de cât acceptabilă este destul de mică. Cu alte cuvinte, dacă vă aflați undeva în miez de noapte la lumina unui foc de tabără... scuze, a unui monitor, intensitatea luminii este suficientă pentru ca acest dispozitiv (la camera video mă refer) să descifreze liniile sau trasăturile feței, să le ia fumușel și să le transpună pe ecran. Nu știi niciodată când îți vin niște idei trăsnite și te apuci să te distrezi cu așa ceva (te strâmbi, te machiezi etc.), lucruri care au nevoie de detaliu, nu glumă și Kodak DVC325 Digital se pricepe la detaliu.

Privind webcam-ul, ai senzația că cel mai important aspect pe care producătorii au încercat să îl scoată în evidență este suportul detașabil. Ce e și cu aspectul asta? Simplu. Dacă ai conectată această cameră la un PC, poți folosi suportul standard ce se atajează liniștit pe monitor sau pe orice alt suport din împrejurimi. (Între noi fie vorba: suportul detașabil este prevăzut și cu sistem de prindere în șuruburi... asta pentru situațiile în care computerul respectiv se află într-o zonă cu trafic foarte mare de persoane și nu de alta dar, în loc să captureze imagini cu figura ta, e posibil să arate imagini cu numărul de pantof scris pe talpa cine știe cui).

Ca dispozitiv auxiliar, există și un sistem de prindere pentru cei ce atașează „veb camu'" la un laptop: un sistem mult mai discret ce se atașează cu ajutorul unui adeziv pe partea superioară a display-ului laptop-ului. Acest lucru este posibil datorită greutății foarte mici a aparatului. El cântărește doar 200 de grame și are 110 x 52 x 82 mm. Capacitatea senzorului optic de a captura imagini se realizează sub un unghi de 75 de grade, iar standardele de salvare a fișierelor cu ajutorul unui soft oarecare de captură sunt AVI, MPEG, WAV, JPEG, BMP, TIF, FPX și PNG. The package sau, mai pe românește, cutia conține pe lângă acest webcam un cablu USB cu ajutorul căruia se realizează conexiunea acestuia cu computerul, un CD pe care se află drivere necesare instalării, un soft pentru videoconferiță - NetMeeting, iar pentru prelucrare de imagini și secvențe video puteți folosi Presto! Mr. Photo, un soft mai puțin cunoscut pentru noi (produs de Presto! VideoWorks Software din America de Nord). Mr. Photo este un utilitar destul de ușor de folosit prin prisma faptului că este foarte intuitiv, iar pentru a-l folosi nu este nevoie de prea multă școală... Bineînțeles că mai găsim nelipsitul manual, destul de bine pus la punct, cu un conținut bogat ilustrat care sugerează pașii principali de instalare și montare a webcam-ului.

Necesarul minim pentru o funcționare optimă constă într-un Pentium la 166 MHz cu suport MMX, alături de 16 MB RAM, plus 150 MB spațiu necesar pe HDD. Să nu uit să menționez de portul USB și o unitate CD-ROM. Ca sistem de operare este suficient un Windows 95 OSR 2.1 sau Windows 98. Dacă, totuși, doriți să vă bucurați de toate facilitățile camerei, vă recomand și o conexiune la Internet (cel puțin un dial-Up de 33kbps).



LEVEL	DATE TEHNICE
Producător	Kodak
Ofertant	Spot Digital
Tel	01-4110675
Preț	45 USD (fără TVA)

Microsoft Wireless IntelliMouse Explorer

Acelora dintre noi care s-au săturat de țopăielile și de celelalte ciudățenii pe care unele modele de „mouși" le fac pe ecranele PC-urilor le propun cu acestă ocazie o alternativă. Ea se numește Wireless IntelliMouse Explorer și este oferită de către Microsoft. După cum v-ați dat seama, „el" este lipsit de „sârmele" care osândesc orice „rozător" să sară mai mult sau mai puțin doar pe suprafața limitată a pad-ului pe care de cele mai multe ori sunt reprezentate diverse imagini ce simbolizează... mai mult sau mai puțin viața limitată a lu' „Clicky". (Hehe, ideea asta vine într-un moment când mă uit la mouse-ul vechi de lângă mine, care chițăie neîncetat la fiecare atingere a butonașelor.)

Ceea ce m-a atras la acest model este robustețea designului. (Seamănă mai degrabă cu un... ahem... șobolan...). Liniile sale dau senzația unui contur puternic ce te face să crezi că ai într-adevăr o putere incredibilă exact sub palma dreaptă. Pentru cei mai „deosebiți" dintre noi (aici mă refer la stângaci), din păcate nu pot spune același lucru. Mouse-ul este proiectat în special pentru palma dreaptă. Dacă, totuși, un stângaci riscă să îl încerce, numai senzația de putere nu o va avea sub palmă, ci mai degrabă un disconfort sâcâitor.

Ah, și să nu uit un lucru, cu acest mouse ați scăpat de deja celebra bilă buclucașă și de mecanismele ce tot trebuie curățate. Tot acest angrenaj este înlocuit de un senzor optic pus acolo să „muncească" și să puncteze precis mișcarea mouse-ului pe monitor, în funcție de mișcările mai blânde sau mai agresive ale stăpânului. Tehnologia optică IntelliEye, „Ochiul Inteligent", este în stare să „captureze" nu mai puțin de 6000 de imagini pe secundă. Comparativ cu un mouse normal, ce poate captura aproximativ 2500-3000 de imagini pe secundă, putem spune că într-adevăr se observă avantajele noilor căi tehnologice în ceea ce privește modul de lucru al „maușilor" optici. Nu de alta, dar am testat acest lucru pe diverse suprafețe, mai moi, mai aspre, mai colorate, mai puțin colorate, am testat chiar și pe un perete, și sincer să fiu și-a făcut datoria mai mult decât onorabil. Trecând la partea cu butoanele, cred că e și aici ceva de comentat. În total, pe acest mouse se găsesc nu mai puțin de 5 butoane (mai mici sau mai mari). Alături de nelipsitul scroller, care abia așteaptă să fie apăsat și dat peste cap (Oare ce-ar fi Counter-Strike fără el?), se mai găsește un nou set de butonașe, poziționate pe lateral, pentru a fi la îndemâna degetului mare.

Ce rol au? Nimic mai simplu. Unul e responsabil cu meniul funcțional al mouse-ului, din care aveți link către principalele aplicații din Windows (gen explorer, lupă sau control de volum), iar celălalt buton este programabil. Ca setări prestabilite acestea au rolul de Back și Forward în Internet Explorer. Mulțumită acestei opțiuni nu mai este nevoie să mai folosiți tool-bar-ul din meniul Explorer-ului.

Ca să nu mai zic de jocuri. Aproape că îți vine să renunți la tastatură. Dar știți cum e: obiceiul, arde-l-ar focul!

Dacă tot am vorbit mai sus de wireless receiver-ul, și acesta s-a dovedit destul de performant. Funcționează pe două frecvențe (ca să nu producă cine știe ce interferențe) și „bate" până la 5-6 m distanță.

Conexiunea la PC se realizează prin portul USB. Din păcate pentru ne-posesorii unui asemenea port, în cutie nu e nimic de găsit care să semene cu un adaptor PS/2.

În fine, strictul necesar pentru utilizarea lui Microsoft IntelliMouse constă dintr-un sistem de operare Windows 9X, Me, 2000 sau XP și 25 MB liberi pe HDD pentru soft-ul IntelliPoint, ce însoțește acest produs.

LEVEL	DATE TEHNICE
Producător	Microsoft
Ofertant	Flamingo Computers
Tel	01-2225041
Preț	53 USD (fără TVA)



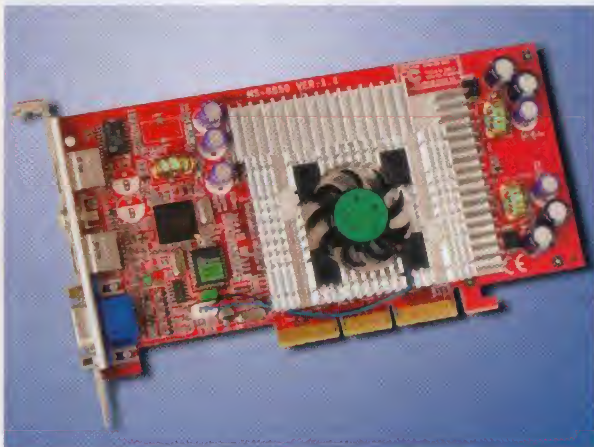
GeForce 3 Ti 200 la

Să nu vă închipuiți nu știu ce placă video cu două procesoare grafice, deși ideea nu ar fi rea. Ceea ce vă voi prezenta în cele ce urmează este un comparativ între două plăci grafice ce au ca motor grafic același chipset - GeForce 3 Ti 200. Singura deosebire dintre ele o reprezintă cei cu „manufactura", adică producătorii. Deși este vorba de același chipset, modul de asamblare și construcție a plăcilor are totuși un cuvânt de spus. Fără alte discuții, să trecem la prezentări. Pe de o parte, protagoniștii testului, MSI GeForce3 Ti 200 Pro-VT și Leadtek WinFast Titanium 200T, iar de cealaltă parte voi, cititorii. Prezentările fiind făcute, let the test begin!

MSI GeForce3 Ti 200 Pro-VT

Prima placă luată sub lupă este cea de la MSI. Pro-VT-ul în cauză este dotat cu nu mai puțin de 64 MB DDR SDRAM memorie și o sumedenie de funcții și proprietăți. Printre ele se numără nfiniteFX, Programmable Vertex Shader, HRAA (high-resolution antialiasing), Hardware accelerated real-time shadows și Lightspeed Memory Architecture. Una din cele mai importante este Lightspeed Memory Architecture, ce are rolul de a amplifica lățimea de bandă a memoriei, a cărei valoare este de 6,4 GB/secundă. O calitate deosebită a imaginii se obține și la playback-ul HDTV/DVD. În ceea ce privește funcțiile hardware de TV-OUT, placa este dotată cu clasicii conectori S-Video și AV (RCA). Alături de acestea se mai poate observa încă un conector S-Video, însă el are cu totul alt rol. El este conectorul de Video-IN. Dacă aveți un video-player sau o cameră video, vă puteți salva amintirile în format digital. Însă pentru așa ceva vă recomand, totuși, un soft profesional de editare și moderare video. Nu merită să vă chinuiți cu nu știu eu ce softuleț de „scos la imprimantă".

Din nefericire pentru gameri, MSI GeForce3 Ti 200 Pro-VT nu vine însoțită de nici un joc 3D, ceea ce face ca atractivitatea plăcii să fie mai scăzută chiar pentru cei cărora le este destinată în special - gamerilor.



LEVEL	DATE TEHNICE
Producător	MSI
Ofertant	Flamingo Computers
Tel	01-2225041
Preț	219 USD (fără TVA)

MSI G3 Ti 200 Pro-VT			
3DMark	D3D	6662	1024x768x16
		6390	1024x768x32
		5452	1280x1024x16
		5110	1280x1024x32
		4422	1600x1200x16
		3999	1600x1200x32
Quake 3	OGL	200,27	1024x768x16
		193,4	1024x768x32
		152,13	1280x1024x16
		146,53	1280x1024x32
		111,03	1600x1200x16
		105	1600x1200x32
UT	D3D	81,32	1024x768x16
		69,97	1024x768x32
		68,75	1280x1024x16
		54,39	1280x1024x32
		54,49	1600x1200x16
		42,47	1600x1200x32
	OGL	91,35	1024x768x16
		90,79	1024x768x32
		79,8	1280x1024x16
		79,52	1280x1024x32
		60,78	1600x1200x16
		60,6	1600x1200x32
Serious Sam	D3D	28,9	1024x768x16
		30,9	1024x768x32
		22	1280x1024x16
		23,9	1280x1024x32
		16,8	1600x1200x16
		18,8	1600x1200x32
	OGL	51,9	1024x768x16
		51,6	1024x768x32
		36,1	1280x1024x16
		35,4	1280x1024x32
		25,9	1600x1200x16
		25,3	1600x1200x32
Giants	D3D	50,25	1024x768x16
		49,77	1024x768x32
		43,27	1280x1024x16
		42,34	1280x1024x32
		37,15	1600x1200x16
		36,88	1600x1200x32

Rezoluții și Rate de refresh

Rezoluție	Adâncime de culoare	Refresh
640x480	8/16/32	150Hz
800x600	8/16/32	150Hz
1024x768	8/16/32	120Hz
1152x864	8/16/32	120Hz
1280x1024	8/16/32	100Hz
1600x1200	8/16/32	85Hz
1920x1200	8/16/32	75Hz
2048x1536	8/16/32	60Hz

uterea a 2-a

Leadtek Winfast Titanium 200 T			
1024x768x16	6525	D3D	3DMark
1024x768x32	6248		
1280x1024x16	5329		
1280x1024x32	4985		
1600x1200x16	4311		
1600x1200x32	3904		
1024x768x16	202,83	OGL	Quake 3
1024x768x32	196,47		
1280x1024x16	153,48		
1280x1024x32	147,6		
1600x1200x16	111,9		
1600x1200x32	106,3		
1024x768x16	96,08	D3D	UT
1024x768x32	94,98		
1280x1024x16	93,44		
1280x1024x32	91,29		
1600x1200x16	91,04		
1600x1200x32	86		
1024x768x16	97,69	OGL	
1024x768x32	97,63		
1280x1024x16	95,35		
1280x1024x32	95,72		
1600x1200x16	93,05		
1600x1200x32	93,17		
1024x768x16	23,6	D3D	Serious Sam
1024x768x32	25,1		
1280x1024x16	18		
1280x1024x32	19,1		
1600x1200x16	13,7		
1600x1200x32	14,5		
1024x768x16	43,3	OGL	
1024x768x32	42,3		
1280x1024x16	30,7		
1280x1024x32	30		
1600x1200x16	22,3		
1600x1200x32	21,5		
1024x768x16	48,8	D3D	Giants
1024x768x32	49,75		
1280x1024x16	42,12		
1280x1024x32	42,9		
1600x1200x16	35,99		
1600x1200x32	36,94		

Rezoluţii şi Rate de refresh

Rezoluţie	Adâncime de culoare	Refresh
640x480	8/16/32	240Hz
800x600	8/16/32	240Hz
1024x768	8/16/32	170Hz
1152x864	8/16/32	170Hz
1280x1024	8/16/32	150Hz
1600x1200	8/16/32	de la 60Hz la 120Hz
1920x1200	8/16/32	de la 60Hz la 100Hz
2048x1536	8/16/32	de la 60Hz la 100Hz

Leadtek WinFast Titanium 200T



LEVEL	DATE TEHNICE
Producător	Leadtek
Ofertant	Skin Media
Tel	01-2315097
Preţ	243 USD (fără TVA)
Ofertant	UltraPRO Computers
Tel	01-2227090
Preţ	260 USD (fără TVA)

Leadtek WinFast Ti 200T este cea de-a doua placă video-competitor în acest test comparativ. Procesorul grafic ce dă suflul acestei plăci este acelaşi NVIDIA GeForce3 Ti 200 (nfiniteFX). De asemenea, pentru o mai bună realizare a imaginilor 3D, această placă foloseşte 64 MB DDR memorie cu un acces de 4ns, ce rulează la 400 MHz. Ca şi la modelul precedent, întâlnim şi în cazul acesta tehnologia Lightspeed Memory Architecture, alături de un Ramdac ce rulează la o frecvenţă de nu mai puţin de 350 MHz. Această placă suportă atât AGP 4x cât şi AGP 2x, alături de „AGP Fast Write". Cu un puternic „motor" pentru Anti Aliasing (HRAA - High-resolution Antialiasing), întâlnit şi la placa MSI, la care se adaugă Vertex şi Pixel Shader-ul, placa Leadtek poate afişa 29 de milioane de triunghiuri pe secundă. Ca noutate, merită amintit faptul că, pentru o animaţie mai lină, mai reală, Leadtek WinFast Titanium 200T a fost proiectată să lucreze în mod multibuffering. Acesta poate fi dublu, triplu, cvadruplu etc. O surpriză absolut plăcută este rezervată gamerilor. Această placă vine însoţită de 2 jocuri full: DroneZ şi Gunlok. Jocurile au fost special optimizate pentru acest chipset grafic.

Ambele plăci video au opţiune de TV-OUT, cu menţiunea că Leadtek WinFast Titanium 200T permite rezoluţii în TV-OUT de până la 1024x768, dar nu are TV-In, cum se întâmplă în cazul lui MSI GeForce3 Ti 200 Pro-VT.

Valorile prezentate au fost obţinute în urma testelor efectuate pe o platformă cu procesor Pentium 4 la 2 GHz, 256 MB DRR memorie RAM, iar ca sistem de operare am folosit Microsoft Windows 2000. Sistemul de test avea instalate DirectX 8.1, Internet Explorer 6.0 şi Service Pack 2. Driverele video utilizate sunt cele care se găsesc pe CD-urile de instalare ale celor două plăci video prezentate.

Yamaha CDRW 3200

Dacă ați admirat deja poza acestui dispozitiv, probabil v-ați dat deja seama ce vă voi prezenta în pagina de față. Este vorba de o unitate CD-RW externă. O adevărată „uzină" muzicală, aș putea spune. Este un dispozitiv revoluționar, ținând cont de ceea ce se găsește pe piața de RW-uri din România. Unul dintre cele mai puternice argumente care vin să susțină afirmația mea este noua tehnologie Audio Master Quality Recording, dezvoltată de către cei de la Yamaha. Reducerea zgomotului de fond este principala caracteristică a acestei tehnologii. Funcțiile Audio Master reduc acest nivel cu până la 30%. În acest fel se obține o calitate incredibilă a sunetului.





Vitezele pe care această unitate este în stare să le aplice mediilor din plastic se încadrează undeva în jurul valorilor de 24x pentru scriere, 10x pentru rescriere și 40x pentru citire. Cu asemenea „scoruri" nu mai văd rostul unei unități „normale" de CD-ROM.

O altă trăsătură ce merită menționată la acestă unitate este prezența siglei CD-MRW sau, mai pe larg, CD Mount Rainier ReWrite, ceea ce înseamnă că această unitate se poate folosi pe post de... „dischetă" (adică, doamnelor și domnilor, avem de-a face cu o concretizare a unui vis vechi al omenirii). Astfel, Yamaha CDRW 3200 se poate folosi ca o simplă unitate floppy. E un fenomen destul de simplu, dar foarte util. Pentru început se face o formatare a CD-RW-ului. Ea se poate realiza fără nici o problemă și în background. Odată CD-ul formatat, se pot scrie fișiere pe el printr-un simplu drag&drop în clasicul Explorer. În situația în care sunteți presați de timp și aveți nevoie de CD-ul RW cât de repede posibil, puteți apăsa butonul de eject, chiar și în momentul în care CD-ul este în plin proces de formatare. Nu e nici o problemă. În momentul în care reintroduceți CD-ul în unitate, aceasta își continuă liniștită formatarea exact din poziția în care a fost oprită. Acest lucru este posibil datorită mărimii scăzute a pachetelor scrise într-un singur proces. În mod normal, la o unitate RW obișnuită se scriu blocuri de date de câte 64 KB. În cazul nostru, Yamaha CDRW 3200 scrie cu blocuri de câte 2 KB și astfel memoria cache a unității devine mult mai „transparentă" pentru sistemul de fișiere. Memoria cache, zisă și „buffer"... din când în când, are o capacitate totală de 8 MB.

Laolaltă cu aceste „scamatorii" de ultimă oră stă, cuminte, Safe Burn-ul. El este un proces ce are rolul de supraveghere a scrierii CD-urilor, pentru a le feri de eventualele erori. În ajutorul lui vine și o nouă rețetă de raze laser (Pure-Phase Laser System). Această funcție are rolul de a elimina reflexiile nedorite de pe suprafața unui CD când acesta este pus la scriere.

După cum vă spuneam la început, această unitate este externă, conexiunea acesteia cu PC-ul realizându-se printr-un port USB 2. Totuși, aceia dintre voi care nu dispun de așa ceva nu e cazul să se impacienteze. Unitatea funcționează perfect și pe un port normal, USB 1.1.

Pentru „prăjirea" CD-urilor se folosește cu succes suita de programe Nero 5.5, NeroMIX, InCD 2.0 și Nero Toolkit. Cu ajutorul acestora, chiar și un utilizator amator poate deveni în câteva minute un adevărat profesionist. Utilitarele sunt livrate pe unul din cele trei CD-uri ce însoțesc această unitate. Celelalte două CD-uri sunt medii blank, adică un CD-R de 700 MB și un Yamaha CD-RW. (Asta așa, ca să aibă începătorii pe ce să-și testeze imaginația... în legătură cu arderea CD-urilor, desigur.) Alături de acestea se găsesc o grămadă de documentație, manuale, broșurele și cabluri de alimentare. La un moment dat, într-una din aceste broșuri am găsit chiar o hartă a utilitarului Nero Burning Rom, o prezentare pentru toți... de la introducerea CD-ului în unitate și până la finalizarea scrierii acestuia.

Și cu asta, Happy burning!





LEVEL	DATE TEHNICE
Producător	Yamaha
Ofertant	Flamingo Computers
Tel:	01-2225041
Preț	289 USD (fără TVA)

Get Mobile!!

A fi sau a nu fi... mobil

Începând cu acest număr inaugurăm o nouă rubrică, dedicată segmentului de telefonie mobilă de pe la noi, dar și de pe alte meleaguri. Vom încerca să vă ținem la curent cu ultimele apariții în domeniu, noi modele de „receptoare". Știu, această rubrică este oarecum în afara tiparului revistei noastre, și probabil o să vă întrebați ce caută ea în paginile ei. Ei bine, cu câțiva ani în urmă, telefoanele mobile au început să își facă apariția și pe la noi. În zilele noastre putem observa că aproape cu toții, cu mic, cu mare, am „mușcat" din această „momeală" occidentală. Pentru unii chiar a devenit un lucru fără de care nu ar mai avea de ce să meargă la serviciu sau sau să se trezească dimineața (sincer să fiu, unii chiar se trezesc dimineața cu sunetul melodios și insuportabil în același timp al telefoanelor mobile). Pentru început voi descrie câteva modele de terminale, urmând ca pe viitor să revin și cu informații mult mai amănunțite despre operatorii de telefonie mobilă, în special din România.

Nokia 5210

Se pare că cei de la Nokia revin în forță cu un nou „hit" în domeniu. Este vorba de modelul Nokia 5210. Acesta are o greutate de numai 90 de grame și are următoarele dimensiuni: 105,5 x 47,5 x 22,5 mm. Cu un acumulator standard poți vorbi între 2 și 4 ore, iar în stand-by ține între 60 și 180 de ore. Display-ul este unul grafic, ce poate afișa patru linii de text.

Agenda acestui model Nokia este foarte încăpătoare. Poate memora până la 250 de numere pe telefon, la care se adaugă cele de pe cartela SIM. La categoria SMS stă chiar foarte bine. Este în stare să recepționeze până la 459 de caractere per mesaj. În memoria acestuia se mai găsesc și alte 10 imagini ce pot fi trimise de asemenea prin SMS. Dacă v-ați plictisit de ring tone-urile standard aveți de ales dintre cele 35 de melodii predefinite, la care aveți posibilitatea să adăugați câteva „custom" (creații proprii).

Dacă veți avea curiozitatea să navigați prin meniul telefonului, veți descoperi și nelipsitul loc numit Games. Sunt în număr de 5 și se numesc: Snake II, Space Impact, Pairs II, Bumper și Bantumi (pentru situațiile în care nu vă aflați în fața calculatorului și va furnică degetele). Și dacă, totuși, nu vă puteți abține, puteți să încercați și funcțiile de WAP, să mai citiți câte un mail, așa, într-o pauză.

Nokia 5210 este un model dual band, adică poate funționa atât pe frecvențe GSM 900, cât și GSM1800.

Cam atât pentru acum. Vă aștept și luna viitoare cu informații mai detaliate din lumea telefoniei mobile.



CommuniCam MCA-10 Mobile Camera





V-ați gândit vreodată ce bine ar fi dacă ați putea să trimiteți poze direct de pe telefonul dumneavoastră? Imaginați-vă următoarea situație: vă aflați undeva într-o excursie și vreți să împărtășiți și prietenilor dumneavoastră peisagiile superbe pe care le aveți în fața voastră! Scoateți MobileCam-ul din rucsăcel și îl conectați la telefonul mobil. Dați un clic, imortalizați imaginea și, cu ajutorul telefonului, o trimiteți prin mail oricui în cel mai scurt timp. Super, nu vi se pare?

CommuniCam MCA-10 Mobile Camera face această situație posibilă, fiind capabilă să preia imagini la o rezoluție de maxim 352x288 pixeli și la o adâncime de culoare pe 24 biți. Dimensiunile camerei sunt de 55x48x22 mm și cântărește doar 25 de grame. Unora le poate părea stupid un asemenea dispozitiv, în condițiile în care există camere foto profesionale, Player-e MP3 sau arcade-uri, care sunt în stare să „captureze" poze, însă nici unul dintre acestea nu este capabil să transmită imagini aproape în timp real.

Minimul necesar de care aveți nevoie pentru a folosi CommuniCam MCA-10 Mobile Camera este un telefon mobil ce are incluse funcții de WAP. Și, fiind CommuniCam-ul „confecționat" de către cei de la Ericsson, se recomandă folosirea sa cu orice telefon mobil Ericsson ce are incluse și funcțiile de WAP.

BogdanS
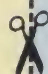
talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO BANK, Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Brașov.



☐ *DA,* doresc un **ABONAMENT** la revista **LEVEL**, pe:

☐ 6 luni, la prețul de 400.000
☐ 12 luni, la prețul de 750.000

Începând cu luna ____________

Firma, cod fiscal:
Nume, Prenume:
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Loc. Cod Județ
Telefon: E-mail:

Am plătit .... lei în data de ....
cu **mandatul poștal / ordinul de plată nr.** ....

☐ Am mai fost abonat, cu codul ....

talon de abonament LEVEL 3/02

talon de comandă

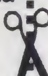
Atenție!

Înainte de a efectua plata vă rugăm să telefonați la redacție pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate. (068/415158, 418728)

Nu expediem reviste ramburs!

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se face cu mandat poștal pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 2200 Brașov** sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. **264100060476** deschis la **ABN AMRO BANK Brașov**.



☐ *DA,* **doresc**

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP SPECIAL Linux Red Hat 7.2	95.000 lei/buc.		
CHIP SPECIAL Rețea	70.000 lei/buc.		

Firma, cod fiscal:
Nume, Prenume:
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Loc. Cod Județ
Telefon: E-mail:

Am plătit .... lei în data de .... cu ☐ mandatul poștal nr. ....

talon de comandă 3/02

Tombola LEVEL și Ubi Soft

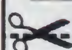




Tombola din acest număr vă oferă ca premiu un RPG de excepție: Evil Islands.

1 Jocul Evil Twin are ca subtitlu:
a) Gabriel's Chronicle b) Cyprien's Adventure
c) Cyprien's Chronicle

Răspunsul se găsește în articolul dedicat jocului din acest număr.



Tombola LEVEL și



Răspundeți la întrebarea alăturată, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4 2200 Brașov.

1 ☐

3/2002

Nume, Prenume:
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Loc. Cod Județ
Telefon: E-mail:

Service autorizat

Vă prezentăm în ceea ce urmează încă un „calup" de întrebări și răspunsuri venite pe adresa redacției noastre. Aceia dintre dumneavoastră care au probleme și le este rușine să-i întrebe pe prieteni sau anumiți „meseriași" pentru că s-ar face de râs în fața lor, pot apela fără nici o ezitare la noi. Pentru asta puteți să ne scrieți cu încredere pe adresa redacției OP 2, CP 4 Brașov, cu mențiunea „Pentru Service autorizat" sau pe adresele noastre de mail: level@level.ro sau bogdans@level.ro.

BogdanS

Radu - Alba

*Am un Duron la 900 MHz (9*100) pe o placă de bază cu chipset VIA KT 133 BX, cu sunet onboard AC'97. Memoria este de 256 MB SD-RAM PC-133, placă video GeForce2 MX 400, cu 64 MB, iar un HDD de aproape 20 GB (cât de aproape?) la 5400 rpm.*

- uneori la pornirea sistemului îmi apare mesajul „keyboard error or no keyboard present, Press F1 to continue......"

- știți că jocurile „sparte" nu prea au installer-e sau uninstaller-e. Se poate ca atunci când ștergi un astfel de joc să ștergi din sistem și alte fișiere decât cele ale jocului? Când vreau să șterg, Windows-ul îmi dă niște mesaje că dacă îl voi șterge, voi pierde unele programe și nu le voi mai putea rula etc.

R: O situație în care nu funcționează tastatura ar putea fi cauzată de controller-ul pentru keyboard de pe placa de bază. E posibil ca în cazul unui șoc electric să fi fost afectat chipset-ul respectiv. Un alt caz ar putea apărea din pricina tastaturii, sau mai exact cablului sau mufei PS2. Încearcă să o conectezi la un alt computer și vei ști exact care dintre ele creează probleme.

- Mesajul respectiv este dat de Windows, în situația în care în directorul respectiv se găsesc așa-zise fișiere de sistem, cele cu extensie *.ini, *.dll, *sys, de exemplu. Acel mesaj apare ca un fel de confirmare de ștergere. (Ești sigur că vrei să ștergi fișierul bla-bla.dll ?) Cam așa ar pune el problema.

Stoll Robert

Am un AMD K6-2 la 233 MHz, 128MB Ram, 30GB si o placă grafică Voodoo2 la 12MB.

- Ce upgrade îmi recomandati cu o pușculiță de 300 USD?

- Ar mai fi ceva: din anumite motive am reinstalat Windows-ul și după ce mi-am reinstalat și placa grafică, ea nu mi-a apărut pe Properties ca de obicei și nici în jocurile care aveau nevoie de 3dfx nu mai merg.

După 10 încercări de reinstalare nu a mers. Ce să fac?

R: În primul și în primul rând ai nevoie de un upgrade de procesor și placă de bază. Ca procesor îți recomand un AMD Athlon XP 1600+/SocketA la care adaugi o placă de bază produsă, să zicem, de cei de la Gigabyte. Modelul efectiv îl alegi tu. Există mai multe modele, de exemplu: o placă simplă sau una cu placa de sunet sau cea de rețea incorporate. Dacă îți mai rămân ceva verzișori, poți încerca și un upgrade de placă video. De exemplu un GeForce 2 MX 400. Depinde. Vezi tu cum te încadrezi. Nu uita însă, pentru plăcile de bază mai noi, ai nevoie și de o carcasă cu sursă ATX.

- În cazul al doilea, problema constă în instalarea necorespunzătoare a driverelor plăcii video. O altă situație ar fi cea în care driverele pe care le ai nu sunt compatibile sau „corrupted". Fă rost de altele de pe Internet. (http://www.3dgw.com/drivers/drivers.php3)

TDF

Am schimbat Windows de la ME la XP. Placa grafică nu mi-o mai poate instala de pe disk-ul ei. Placa este S3 Trio3d/2x 4MB. Ce pot să fac?

R: Motivul pentru care nu poți instlaa placa video sunt driverele care, în mod sigur, nu se găsesc pe respectivul CD. Mă refer la drivere pentru sistemul de operare Windows XP. Pentru a face rost de câteva drivere pentru acest sistem de operare intră pe adresa http://www.driverforum.com/video3/1685.html. Aici vei găsi informații cu privire la ultimele versiuni sau servere de download pentru driverele căutate.

Ștefan Mihnea - București

Salutări. De câteva zile mi-am facut o rețea pe cablu BNC cu un vecin din același bloc cu mine. Problema este următoarea: În Windows, la secțiunea Network Neighborhood calculatoarele se văd între ele, putem chiar copia fișiere de la unul la celălat, dar în mod multiplayer nu putem juca anumite jocuri. Poți să ne ajuți? Menționăm că amândoi avem instalat Windows 98 SE.

R: Chestia e simplă. Acele jocuri pe care nu le puteți juca necesită instalat standardul „IPX/SPX-compatible protocol" în Network Neighborhood. Pentru asta intrați în Properties și selectați opțiunea Add.... La următorul pas alegeți opțiunea Protocol și din nou clic pe Add.. . Din noua fereastră ce apare alegeți la categoria Manufacturers Microsoft, iar la Network Protocols se alege IPX/SPX-compatible protocol, după care confirmați cu un OK. E posibil ca la un moment dat să ceară și CD-ul cu kit-ul de Windows. După terminarea procesului, vi se va cere să dați un restart la computer și problema este rezolvată.

Have fun....

P.S. Amândoi trebuie să urmați aceeași procedură de instalare.

Game of the Year

Dragi copii, prieteni, duşmani, animale de casă şi molii din şifonier, în acest număr se găsesc rezultatele chestionarului Game of the Year. Mai jos sunt prezentate alegerile voastre, dar şi cele ale redacţiei LEVEL. Acum a venit momentul adevărului şi putem în sfârşit să facem o comparaţie reală a gusturilor.

Fără alte comentarii, iată rezultatele.

Real-Time Strategy (RTS)

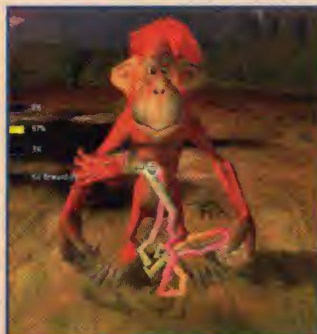
LEVEL a ales...

Black&White

Producător: Lionhead Studios

Distribuitor: EA

Un joc cum rareori ajungi să vezi. Ne-a convins prin combinaţia interesantă de strategie, god game şi un praf de Tamagochi.



Voi aţi ales...

Commandos 2

Producător: Pyro Studios

Distribuitor: Eidos Interactive

Câştigător cu 31% din voturi



Turn-Based Strategy (TBS)

LEVEL a ales...

Europa Universalis

Producător: Paradox Entertainment

Distribuitor: Strategy First

Ne-au plăcut grafica, interfaţa şi modul inedit de abordare a laturii strategice.



Voi aţi ales...

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

Producător: Microforte

Distribuitor: Interplay

Câştigător cu 34,5% din voturi



First Person Shooter (FPS)

LEVEL a ales...

Clive Barker's Undying

Producător: DreamWorks

Distribuitor: EA

Poate cel mai atmosferic FPS din câte s-au lansat vreodată... şi cu siguranţă cel mai înfricoşător!



Voi aţi ales...

Counter-Strike

Producător: Gooseman

Distribuitor: N/A

Câştigător cu 34,8% din voturi



Role Playing Game (RPG)

LEVEL a ales...

Anachronox

Producător: Ion Storm Dallas

Distribuitor: Eidos Interactive

Un joc care readuce în actualitate jocurile de consolă într-un mod cum n-a mai văzut PC-ul.



Voi aţi ales...

Anachronox

Producător: Ion Storm Dallas

Distribuitor: Eidos Interactive

Câştigător cu 43,2% din voturi.



Adventure

LEVEL a ales...

Stupid Invaders

Producător: Xilam
Distribuitor: UbiSoft
Quest-ul care a adus un suflu nou, inovativ, umoristic, extraterestru, ciudat, comedie...



Voi ați ales...

Myst III: Exile

Producător: Presto Studios
Distribuitor: UbiSoft
Câștigător cu 30,3% din voturi



Action

LEVEL a ales...

American McGee's Alice

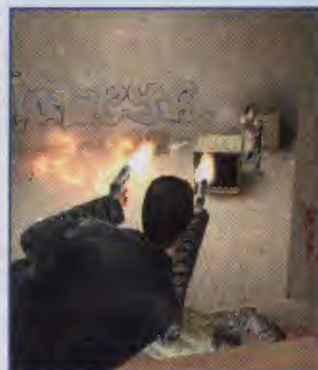
Producător: Rogue Entertainment
Distribuitor: EA
Arta contorsionării unei candide povești. Sau poate nu atât de candidă...



Voi ați ales...

Max Payne

Producător: Remedy Entertainment
Distribuitor: Gathering of Developers/3D Realms
Câștigător cu 53,2% din voturi



Add-On's

LEVEL a ales...

Age of Empires 2: The Conquerors

Producător: Ensemble Studios
Distribuitor: Microsoft
E încă unul din cele mai bune RTS-uri, mai ales în rețea (redacția știe...)



Voi ați ales...

Diablo II: Lord of Destruction

Producător: Blizzard North
Distribuitor: Blizzard Entertainment
Câștigător cu 35,5% din voturi



Simulatoare de zbor/spațiale

LEVEL a ales...

Independence War 2: Edge of Chaos

Producător: Particle Systems
Distribuitor: Infogrames
Un space opera construit după toate regulile calității (mai puțin faza cu bunica...)



Voi ați ales...

Echelon

Producător: Buka Entertainment
Distribuitor: Bethesda Softworks
Câștigător cu 26,5% din voturi



Simulatoare sportive

LEVEL a ales...

NHL 2002

Producător: EA Sports
Distribuitor: EA
Hockey cu atmosferă, grafică și gameplay de excepție. Astea sunt motivele...



Voi ați ales...

NHL 2002

Producător: EA Sports
Distribuitor: EA
Câștigător cu 30% din voturi



Simulatoare auto

LEVEL a ales...

Screamer 4x4

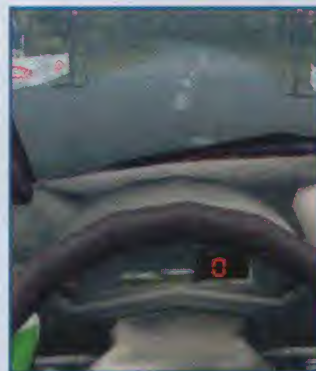
Producător: Clever's Development
Distribuitor: Virgin Interactive
Ne-a impresionat realismul izbitor și mecanica mașinilor reprodusă cu lux de amănunte. Un „clasic"!



Voi ați ales...

Colin McRae Rally 2

Producător: Codemasters
Distribuitor: Codemasters
Câștigător cu 25,5% din voturi



Simulatoare economice

LEVEL a ales...

Startopia

Producător: Mucky Foot
Distribuitor: Eidos Interactive
Un tycoon spațial arătos și amuzant. Pur și simplu ne-a plăcut.



Voi ați ales...

Startopia

Producător: Mucky Foot
Distribuitor: Eidos Interactive
Câștigător cu 29% din voturi

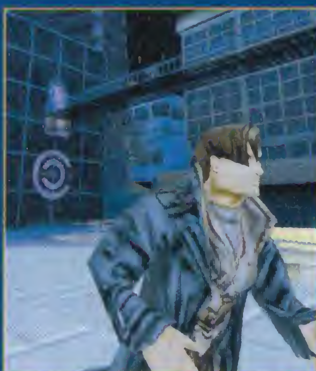


CEL MAI BUN JOC AL ANULUI

LEVEL a ales...

Anachronox

Un joc complex care iese în evidență prin subtilitatea poveștii și umor inteligent, în combinația cea mai fericită a anului 2001.



Voi ați ales...

Max Payne

Câștigător cu 16,45% din voturi



Cel mai original joc al anului

LEVEL a ales...

Black&White

Spuneți-ne dacă ați văzut vreun joc mai original!



Voi ați ales...

Black&White

Câștigător cu 25,8% din voturi



Cea mai mare dezamăgire

LEVEL a decis...

Max Payne

Un joc care nu este deloc slab dar, din păcate, nu a reușit să se ridice la nivelul așteptărilor și chiar ne-a dezamăgit în unele puncte.



Voi ați decis...

Black&White

Sentință dată de 8,38% din voturi



Spre deosebire de anii anteriori, am decis să introducem patru categorii suplimentare și speciale, categorii ce vor răsplăti jocurile care au excelat la grafică, sunet, multiplayer și storyline.

Cea mai bună grafică

Clive Barker's Undying

Chiar dacă folosește cam prăfuitul engine-ul Unreal, Undying este jocul a cărui grafică trece de limitele convenționalului și ale comercialului și intră în domeniul artistic. O experiență vizuală cu totul aparte



Cel mai bun sunet

Anachronox

Pe lângă un soundtrack cu totul excepțional, auzul jucătorului se delectează cu poate cea mai bine realizată selecție de efecte sonore și voci întâlnită în 2001.

Cel mai bun storyline

Anachronox

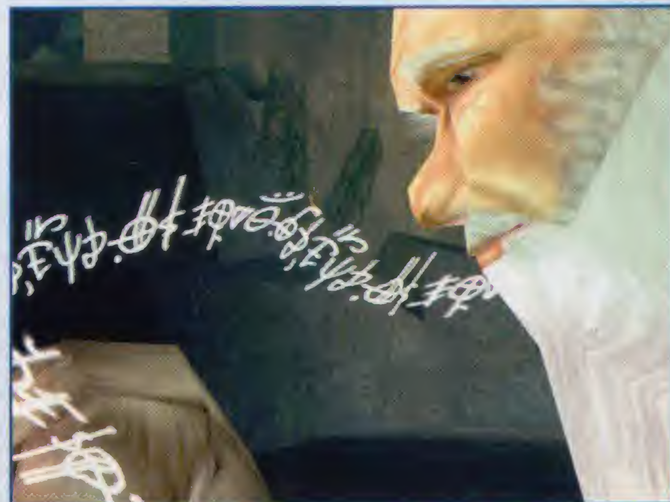
Anachronox este jocul anului, RPG-ul anului și are parte de cea mai bună sonorizare din 2001. Cu toate acestea, pe departe cea mai importantă realizare a celor de la Ion Storm a fost crearea unui storyline ce vă va impresiona mai mult decât orice altceva.

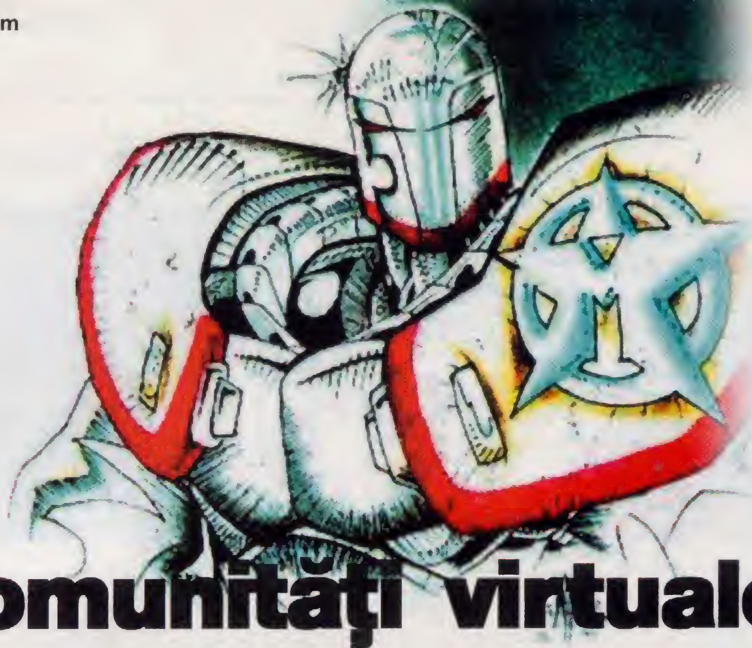
Cel mai bun joc în multiplayer

Counter-Strike

Să dăm CS-ului ce-i al CS-ului. Chiar dacă este hulit de unii din cauza super-popularității sale, trebuie să recunoaștem că poziția pe care o ocupă Counter-Strike este cea de lider incontestabil al jocului în multiplayer, nici un alt joc nereușind să ofere o experiență similară.







Comunități virtuale

Chatroom-ul de această lună va fi ceva mai scurt decât v-am obișnuit până acum (articolul IL-2 Sturmovik a mai cerut, și pe bună dreptate, o pagină în plus).

Tema pentru data viitoare se referă la comunitățiile virtuale și la experiențele voastre legate de ele. Știm cu toții ce este irc-ul, am vizitat cu toții cel puțin o dată un forum de discuții... așa că vreau să aud părerile (și experiențele) voastre în legătură cu evoluția acestor noi căi de comunicare. Aștept părerile voastre pe adresa de mail mitza@level.ro sau pe adresa redacției...

RaptoR Claw

Salutare,

Am 21 de ani și sunt din Oradea!

Tema pe luna asta e foarte interesantă. Am să cumpăr revista pe februarie doar să văd ce v-au întrebat cititorii și ce-ați răspuns voi. Până una alta am și eu vreo două întrebari adresate tuturor redactorilor de la LEVEL. Vedeți voi care vă faceți timp să îmi răspundeți. Dacă nu Mitza, atunci Mike. Dacă nu Mike, atunci Sebah etc.

Prima ar suna cam așa: Crezi că vreodată ai să încetezi să mai joci joace pe calculator? Crezi că vreodată ai să încetezi să mai fii gamer? Te vezi la 35-40 de ani cu o mână legănându-ți copilul și cu alta frăguind la Quake X?

A doua: Cum reacționează cei din jur când le spui că lucrezi la **LEVEL**? Nu îți spun că îți pierzi timpul sau că ai putea face ceva folositor și serios (medicina etc.)?

Cred că cele două întrebări s-ar putea rezuma la una singură: Crezi că gaming-ul este un hobby (pt. voi o „meserie") ce poate fi practicat și de persoane ce nu fac parte din categoria „puștani de 16-17 ani"?

Vă întreb aceste lucruri pentru că multe persoane din anturajul meu (adulți, bineînțeles) consideră gamingul o pierdere de vreme și nu de multe ori am auzit „durerosul": grow up!

Mulțumesc!

Avantajul jocurilor și al industriei entertainment-ului în general constă în faptul că este vorba de o lume în continuă schimbare. Și ceea ce mă face să cred că nu voi înceta niciodată să fiu gamer este nivelul extrem de scăzut de rutină ce intervine atunci când e vorba de jocuri. Pentru că atâta timp cât vor apărea jocuri noi și idei noi, nu va interveni plictiseala și nu o să am de ce să îmi schimb atitudinea față de jocuri.

În legătură cu reacția celor din jur... faptul că lucrez în acest domeniu nu deranjează pe nimeni și asta dintr-un singur motiv. Atâta timp cât faci un lucru plăcut și ești plătit pentru asta, nimeni nu o să te privească altcumva decât ca pe un norocos. Și să știi că nu numai „puștanii de 16-17 ani" sunt pasionați de jocuri. Îți pot da exemple de oameni de toate vârstele și din toate mediile sociale care au același hobby. Și nimeni nu îl consideră o pierdere de vreme (altfel nu și-ar mai „pierde vremea" cu așa ceva, nu?). Așa că atâta timp cât ție îți place, nu ar trebui să conteze părerile celorlalți.

Alin Toader

Sal!

Nu v-am scris niciodată din diferite motive pe care nu are rost să le mai spun. Să vă pun câteva întrebări:

1.[pentru mitza] Îți este greu să alegi scrisorile sau mail-urile care să fie publicate în revistă, având în vedere că sunt atât de multe? (bănuiesc că sunt multe).

2.[idem] Cum te simți atunci când ești criticat de unii cititori ai revistei?

3.[la fel] Iei în considerare sfaturile primite? (de ex: fii mai altfel, schimbă-ți stilul de a răspunde la scrisori etc.)

4.[for all] Faceți cu plăcere această muncă?

Sper că nu v-am plictisit, dar eram și eu un pic (sau mai mult) curios. Sper că o să fie publicat ce-am scris pentru a afla răspunsurile. See you later!!!

1. În principiu, nu... de obicei, o scrisoare care „merită" iese în evidență imediat. Trebuie însă citite toate scrisorile de la un cap la altul și asta ia ceva timp și răbdare.

2. Critica este întotdeauna binevenită și sunt sigur că și colegii mei sunt de aceeași părere.

3. Sfaturile se iau întotdeauna în considerare. Însă doar unele se pun în aplicare, depinde de cât de bun și realizabil este sfatul respectiv. În ceea ce privește schimbarea stilului, chit că e vorba de stilul de a răspunde la scrisori sau cel folosit în redactarea articolelor, nu cred că se pune problema. Stilul fiecăruia e ceea ce îl definește (după părerea mea) ca redactor...

4. Da, altfel nu am mai fi aici.

N3cr0

[...] Cel mai tare m-a deranjat faptul că Civilization III a primit o notă exagerat de mare. Veți spune că remarca mea nu e fondată și nu are sens.

Ok. Hai să vedem puțin cum stau lucrurile. Sunt cu **LEVEL**-ul din ian. 2002 în față și după câte văd eu aici AvP 2 primește pentru grafică nota 18/20, iar pentru sunet 12/15, pe când Civ III primește pentru sunet 15/15 (!) și pentru grafică 20/20!!! I mean how is this possible?!?! Nu știu ce se petrece mai nou pe la voi, dar pe când jocurile 3D cu o grafică impresionantă, cu o mulțime de efecte speciale primesc note de la 18/20 în jos, jocurile 2D au note de genul 19/20, 20/20. Nu vă supărați dar așa ceva este inadmisibil, mai ales la o revistă cu pretenții cum e a dumneavoastră. E de-a dreptul trist să dați așa note pe niște sprite-uri.

Așa și eu mă apuc să fac jocuri: trag o poză pe care o fac să își schimbe puțin poziția, repet această operație de câteva ori (personajele), fac o hartă, la fel, o poză, și zic că grafica jocului e gata! Yes! Uite așa s-a întâmplat și cu jocul Stronghold din același număr (19/20 la grafică) și cu Desperados, într-un număr mai vechi. E de-a dreptul trist. Eu cred că în cazul Civ-ul s-a întâmplat cam așa: d-lui Ghinea i-a plăcut așa de mult această „capodoperă", încât a „declarat-o" dânsul, citez, „Civilization III este cel mai bun joc de strategie conceput vreodată pe calculator." În acest caz cum putea „cel mai bun joc de strategie" să aibă calificativ mai „normal", așa că dl. Ghinea a umflat nota finală cu nota la grafică, sunet și ce m-a făcut să râd de-a dreptul este nota 19/20 la storyline!!! Unui joc care „trag aer în piept, mă controlez emoțional (etc) și zic" NU ARE AȘA CEVA NUMIT STORYLINE, iar explicația d-lui Ghinea „noul Civ are, în felul său, proporții epice" m-a făcut să râd în hohote. Nu vă supărați, dar ăsta este adevărul.

Care sunt criteriile după care apreciezi grafica unui joc? Întrebarea aceasta a iscat multe discuții pe forumul LEVEL în cadrul unui topic privind articolul lui Marius de Civilization III. Având în vedere că s-au pus cam aceleași întrebări pe care

le ridici tu, nu îmi rămâne decât să selectez cele mai importante pasaje din răspunsul dat de Marius:

„[...] Despre grafică nu am vorbit pentru că nu este necesar. Screenshot-urile arată că nu este vorba despre nimic deosebit în acest domeniu. Practic, în cazul unui joc precum Civ, se aplică criteriul de frumusețe valabil pentru bărbați - trebuie să nu fie mai urâți decât dracul. Deci, pe scurt, chiar nu mi s-a părut că merită să scot vreun cuvințel despre grafică.

Vei spune, cum ai și spus, că alte jocuri au o grafică de-a dreptul pur și simplu, cu mult mai bună decât a Civ-ului. Atunci, de unde nota maximă la grafica Civ-ului?

Răspunsul este evident. Grafica nu este un element disparat, iar estetica nu primează în evaluarea graficii unui joc precum Civ-ul. Aprecierea graficii depinde enorm de caracterul, de tipul, de genul jocului, și chiar de tipul de om care consumă genul respectiv. Mai pe scurt, într-un joc precum Civ, grafica trebuie să fie înainte de toate funcțională, să slujească într-o cât mai mare măsură gameplay-ului. Ceea ce se și întâmplă în cazul Civ III, nota de la grafică părându-mi-se în acest caz particular ca fiind mai degrabă un apendice al notei de la gameplay, decât o notă de sine stătătoare.

Ți-aș atrage atenția asupra faptului că sunt destule cazurile în care îmbunătățiri aduse graficii în versiuni mai noi ale unor jocuri de strategie au nemulțumit pe fanii acestora, cazul PG3 fiind cel mai cunoscut.

Chiar eu, ca fan absolut înrăit de Civ-uri, am răsuflat ușurat văzând simplitatea graficii, care servește perfect acestui tip de joc. Deci, am dat nota maximă pentru o grafică simplă și bine gândită, plăcută, inspirat subsumată scopurilor jocului!

[...]

Până la urmă, trebuie să înțelegi că notele parțiale pe care le-am dat Civ III-ului sunt componente ale unui întreg, ce trebuie înțelese și judecate ca atare, nu separat, ci în funcție de joc, de tipul acestuia. Nu poți compara mere cu pere, iar faptul că o grafică este mai veche ca manieră cu câțiva ani este absolut irelevant pentru un Civ. Ar fi de neiertat pentru AvP 2, eventual, sau NOLF. [...]”

Lucy aka Rinoa

Întrebarea pe care am ales-o cu greu și pe care o pun tuturor redactorilor (nu vă speriați) a luat naștere dintr-o afirmație a surorii mele (încerc s-o reproduc): „Să știi că meseria ăstora de la revistă este foarte ușoară; să stai toată ziua face to face cu calculatorul și să te joci... păi e floare la ureche, nu altceva!" Ei, ce ziceți băieți? E sau nu e grea această meserie? Abia aștept să-mi răspundeți. Știu că o să vă amuzați copios dar ce vreți, curiozitatea te omoară... Următoarele două întrebări se adresează numai lui Mitza: ce părere ai despre persoanele de sex opus care au cunoștințe în domeniul calculatorului și care adoră jocurile pe calculator? Și ce (sau pe cine) reprezintă desenul ce își are locul pe prima pagină de Chatroom (acel roboțel cam „ruginit")? Este o creație de-a ta?

„Floare la ureche"... nu o să intru în detalii dar, crede-mă, nu poți să știi cum e până nu încerci pe pielea ta. Sunt o mulțime de detalii, probleme și bucurii mici și mari de care nu îți dai seama decât în momentul în care faci așa ceva. Dar e plăcut, recunosc...

„Gamerițele" au constituit un subiect extrem de disputat atât în Chatroom cât și pe forumul LEVEL. Concluziile le-am mai tras o dată, în aceeași rubrică, așa că nu cred că mai e cazul să le repet...

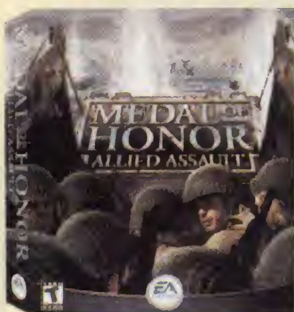
Cât despre „roboțelul ruginit", el este creația unui foarte talentat amic de-al nostru și a fost ales să reprezinte Chatroom-ul pentru că... mi-a plăcut.

Urmează o scrisoare 100% VERIDICĂ pe care am primit-o pe e-mail și, trebuie să recunosc, a făcut deliciul întregii redacții. Ar merita pe deplin titlul de Scrisoarea Lunii dacă s-ar mai acorda asemenea „distincții". Numele persoanei și al firmei au fost cenzurate din motive de păstrare a anonimatului. În rest, no comment, citiți doar.

Stimată redacție,

Sunt dr. [CENZURAT], pasionat de natură și medicină alternativă bazată pe „miracolele" acesteia și conduc firma [CENZURAT] din București.

Tombola LEVEL şi beet distribution



Tombola din acest număr vă oferă ca premiu un FPS excelent: Medal of Honor - Allied Assault.

1 Care este denumirea uneia din cele mai bine realizate hărţi din Medal of Honor - Allied Assault?
a) Omaha Beach b) Utah c) Juno

Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL şi beet distribution

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Publishing SRL, OP 2 CP 4, 2200 Braşov.

3/02 1 ☐

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			

Tombola LEVEL şi MONOSIT CONIMPEX

Crusader

Continuăm concursul organizat în colaborare cu Monosit Conimpex. Premiul este un joc Crusader.

1 Care este numele personajului principal din Soul Reaver 2?
a) Kain b) Moebius c) Raziel

Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL şi MONOSIT CONIMPEX

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Publishing SRL, OP 2 CP 4, 2200 Braşov.

3/02 1 ☐

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			

Tombola LEVEL şi Sony





Sunt oferite ca premii 10 jocuri „Monster, Inc. Scare Island ".

Personajul principal din Onimusha Warlords poartă numele de:

1 a) Samanosuke b) Kaede c) Nobunaga

Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL şi Sony

Răspundeţi la întrebarea alăturată, decupaţi talonul şi expediaţi-l pe adresa redacţiei: O.P. 2, C.P. 4 2200 Braşov.

1 ☐

3/2002

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			

Produsele firmei sunt în mare parte concepție personală și au fost premiate cu aproape 40 de medalii în străinătate.

Pornind de la un articol dintr-o revistă, articol prezentat mie și susținut de un inginer, care acum lucrează în cadrul firmei, am creat un remediu, în premieră, care este dedicat celor ce sunt sacrificați sau se autosacrifică pe altarul zeului Computer. Tot ce conține este 100% natural, din plante! Nu este medicament!

Produsul întreține vederea, combate durerile din membre și coloana vertebrală, combate stress-ul și combate diminuarea funcției sexuale datorată ... dragostei excesive de computer.

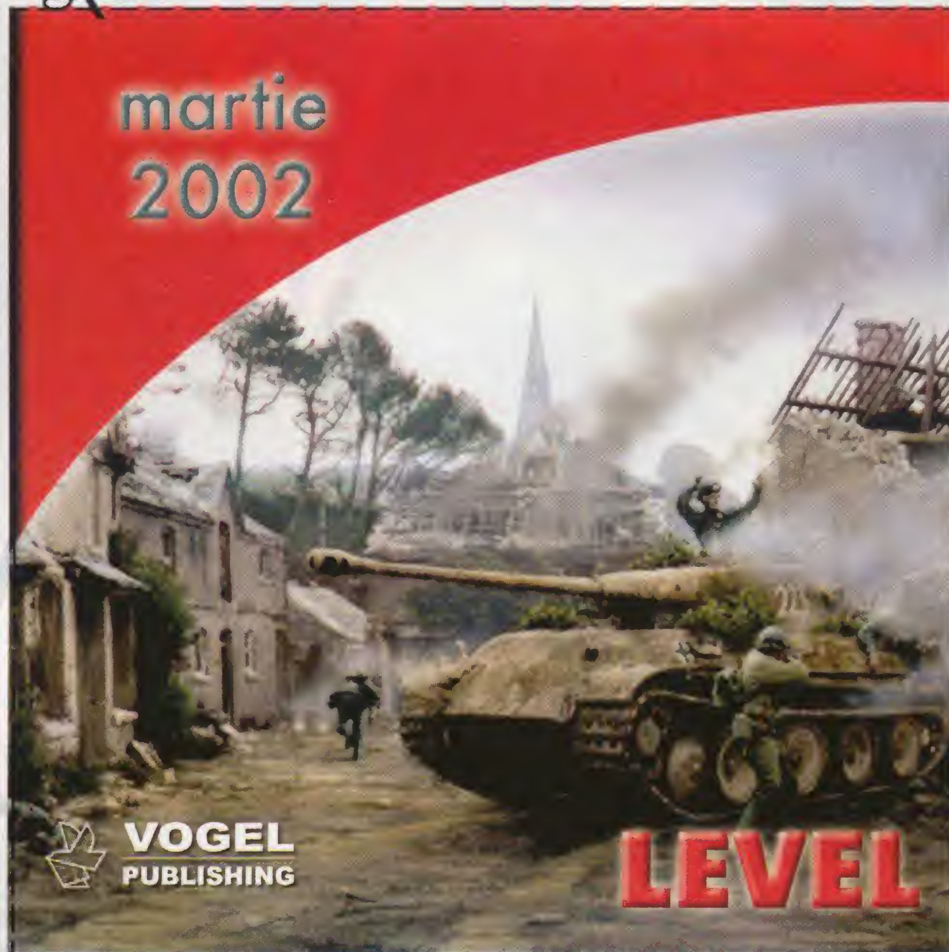
Și aceasta nu este tot. Produsul poate fi livrat împreună cu spray nazal pentru spălarea și umectarea mucoasei nazale pline de praful depus electrostatic. De asemenea, va fi însoțit de un minielectrostimulator de încorporat în PC sau extern acestuia, toate acestea fiind descrise pe CD-ul atașat setului și care va conține și software-ul pentru electrostimulare (electrostimulatorul ar putea deveni un dispozitiv de self-treatment al întregii familii!).

Sper ca produsul să capteze atenția dvs. și avem în vedere și distribuirea acestuia odată cu unele dispozitive ale computerului (monitoare, mouse-uri, joystick-uri etc).

Remediul produs de [CENZURAT] se numește

PC OPERATOR

„pentru o relație protejată... cu computerul tău".



Ne-au mai scris: Mihai Keller din Cluj, D.T. Tezeu din București, Dumitrașcu Ștefan din București, Ivancea Costin din Călărași, Radu Mihai din Pitești, Oprea Sorin-Mihai din Dâmbovița, Crăciunescu Andrei din Teleorman, Robescu Florian din Dolj, Lazlo Varga din Brașov, Andrei Ciobanu, Neatu Dragoș, Vlad din Brașov, Bartis Alex, Radu Hartan, big fun Smokie, CounterStrike_Ro, Leo, Volo din Prahova, Andrei din Brașov, Igor din Iorga, Hoplyte, Wolfman, Muerrte Hackeru', Alexandru Sabin, Stormm Slash, Goe, Striker din Rm. Vâlcea, Andrei Gornoviceanu, Mihai Dorhan, Executor din Oradea, Dynamix, Andrei Florian, Ricky, Doom Hammer.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

LEVEL

Editura: Vogel Publishing SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12
2200 Brașov
Tel: 068/415158, 093-570511
094-754983, Fax: 068/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu
(dan_badescu@vogel.ro)
Redactor șef :
Mihail Stegaru (Mike)
(mike@level.ro)
Secretar de redacție:
Gabriela Muntean
(gabriela_muntean@chip.ro)

Redactor șef adjunct:
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)

Redactori:
Claudiu Levente (Claude)
(claude@level.ro)
Marius Ghinea
(ghinea@chip.ro)
Sebastian Cachiț (Sebah)
(sebah@level.ro)
Sebastian Bularca (Locke)
(locke@level.ro)

Redactor hardware:
Bogdan Amititeloae
(bogdans@level.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogel.ro)
Cora Iulia Apolzan
(cora_apolzan@vogel.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola
(zsolt_bodola@vogel.ro)
Csilla Sándor
(csilla_sandor@vogel.ro)
Cristian Pop (Dr. Pepper)
(cristian_pop@vogel.ro)

Online:
Mihai Bădescu
(mihai_badescu@chip.ro)
Florin Crișan
(florin_crisan@chip.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru
(contabilitate@vogel.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogel.ro)
Soiu Ioan Claudiu
(iancu_soiu@vogel.ro)
Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 2200 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 068-415158 și fax: 068-418728
Pregătire filme:
Artur REPRO LTD, Ungaria.
Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda RT, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între orele 13.00 și 15.00.



Battlecruiser Millenium
Derek Smart nu mai face jocuri gratuite



Shadow Force: Razor Unit
După Secret Service, Fun Labs ne oferă cel de-al doilea FPS românesc



Black&White – Creature Isle
Același Peter Molyneux, cu un expansion de Black&White



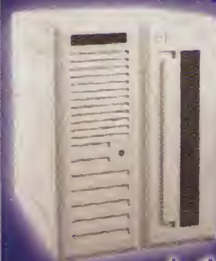
Patrician II
Liga Hanseatică se dezvăluie



FLAMINGO COMPUTERS

byte the future

Atlas

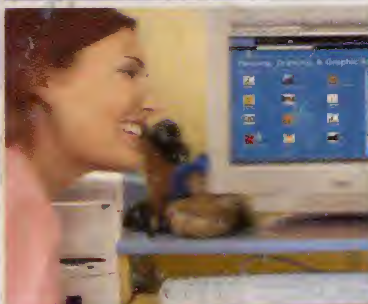


Servere dedicate unei rețele de tip corporate.

Sistemul Performanței



CONECTA — Conectează-te acum!



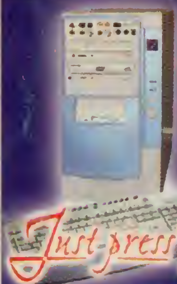


GENIUS — Primii pași în Universul Virtual!

Flamingo Computers vă pune la dispoziție o gamă completă de sisteme performante, cu configurații adaptate oricăror cerințe și necesități.

- *Combinația perfectă pentru orice afacere*, formată din stații de lucru din seria Maestro, complet echipate pentru cele mai puternice aplicații, servere de încredere din seria Atlas și asistenți ideali din seria Assistant.
- *Sisteme perfecte pentru acasă:* Diablo, gigantul pasionaților de jocuri și aplicațiilor multimedia, Genius - sistemul începătorului și Conecta, sistemul ideal al oricărui "surfer".

Alege sistemul care ți se potrivește cel mai bine! Decizia este a ta!



Diablo — Just press «Play»!

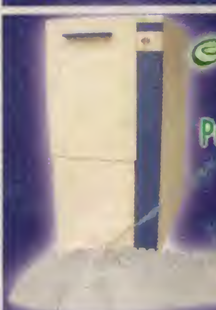




Assistant — Fii preocupat să găsești soluții! Noi îți oferim suportul!







Maestro — Puterea creației la absolut!

București, Cal. 13 Septembrie 102, Tel.: 0800-22.55.72; B-dul I.C. Brătianu nr. 39, Tel 01-31.00.422, unirii@flamingo.ro; Șt. Burileanu 14-16, Tel 01-232.68.00, aviatiei@flamingo.ro; Cal. Dorobanților 132, Tel 01-231.04.31 dorobanti@flamingo.ro; Cal. Vitan 55-59, București Mall, etajul 1, Tel 01-327.56.26, mall@flamingo.ro, Marriott, Cal. 13 Septembrie 90, Tel.: 0800-22.55.72, Șos. Ștefan cel Mare 240, Tel: 01-211.10.05, obor@flamingo.ro; Șos. Panduri 29-31, Tel 01-411.65.00, panduri@flamingo.ro; B-dul Știrbei Vodă 97-99, Tel 01-637.75.87, stirbei@flamingo.ro; B-dul N. Titulescu 121, Tel 222.50.41, titulescu@flamingo.ro; Calea Victoriei 103-105, Tel 01-659.74.55, victoriei@flamingo.ro; World Trade Center, B-dul Expoziției 2, parter, Tel: 01-224.26.04, wtc@flamingo.ro; P-ța C.A. Rosetti, Str. Hristo Botev nr. 3, Tel: 01-310.08.29, rosetti@flamingo.ro, **Cluj-Napoca**, Aurel Vlaicu 1-3, Tel 064-445.702, cluj@flamingo.ro; **Craiova**, Cal. București 21C, Tel 051-417.426, craiova@flamingo.ro; **Deva**, B-dul Decebal, Bloc E, parter, Tel 054-233.041, deva@flamingo.ro; **Giurgiu**, Cal. București nr. 134, bl.11-2S, Tel 046-230.063, giurgiu@flamingo.ro, **Iași**, Iulius Mall, et. 2, B-dul T. Vladimirescu 2, Tel: 032-278.089, iasi@flamingo.ro; **Oradea**, Str. Louis Pasteur nr.3, Tel: 059-470.134, oradea@flamingo.ro **Sibiu** Nicolae Teclu nr. 1, Tel 069-230.058, sibiu@flamingo.ro; **Timișoara**, C. Brediceanu 1, Tel: 056-292.755; Str. L. Blaga nr.7, Tel: 056/431.182, timisoara@flamingo.ro; **Râmnicu Vâlcea**, Cal. lui Traian 123, Tel 050-737.866, valcea@flamingo.ro

Flamingo Computers te provoacă la o nouă tombolă.
Cumpără de minim un milion până pe 28 aprilie și poți câștiga premii foarte atractive.
Detalii în orice magazin Flamingo și www.flamingo.ro. Extragerea va avea loc pe 28 aprilie, la Flamingo Computer Show (21-28 aprilie).

www.eFlamingo.ro, un mod simplu, comod și avantajos de a cumpăra
Telefonul gratuit: 0800-CALL-PC



Vă așteptăm la CeBIT 2002 / Hall 25, Stand No. A55 / Hanovra 13-20 Martie 2002